



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“CREACIÓN DE PERSONAJES REPRESENTATIVOS DEL PASE
DEL NIÑO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA CON LA TÉCNICA DEL
ART TOY, EN IMPRESIÓN 3D”**

Trabajo de titulación presentado para optar al grado académico de:

INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORA: PILAR ARACELY DUCHI PESÁNTEZ

TUTORA: LIC. PAULINA PAULA ALARCÓN

Riobamba – Ecuador

2016

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal de Trabajo de titulación certifica que: El trabajo de investigación: **CREACIÓN DE PERSONAJES REPRESENTATIVOS DEL PASE DEL NIÑO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA CON LA TÉCNICA DEL ART TOY, EN IMPRESIÓN 3D**, de responsabilidad de la señorita Pilar Aracely Duchi Pesantez , ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Trabajo de Titulación quedando autorizada su presentación.

FECHA

FIRMA

Ing. Washington Gilberto Luna Encalada

DECANO DE LA FACULTAD DE
INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

Lic. Ramiro Santos

DIRECTOR DE ESCUELA
DISEÑO GRÁFICO

Lcda. Paulina Paula Alarcón

DIRECTOR DE TRABAJO
DE TITULACIÓN

Lic. Pepita Alarcón

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CERTIFICACIÓN

©2016, Yo Pilar Aracely Duchi Pesántez, autorizo la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Pilar Aracely Duchi Pesantez

DEDICATORIA

Esta investigación está dedicada a nuestro creador, ya que ha sido él quien me ha dado la fortaleza para continuar cuando estado a punto de caer, es por ello que con todo mi corazón dedico primeramente mi trabajo a Dios y a la Virgen, por haber puesto en mi vida a aquellas personas que son mi soporte día a día, a mis padres Fausto y Carlota porque todo lo que soy ahora es gracias a ellos, quienes con su infinito amor y consejos me han ayudado a cumplir todas mis metas y sueños propuestos, a mi hermana Daniela por ser mi confidente y amiga, así también a mis abuelitos Carlos y Rosario quienes han sido un apoyo firme en todo momento.

Pilar.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi agradecimiento a todas y cada una de las personas que intervinieron directa o indirectamente en la conclusión de “Mi Gran Sueño”, en especial a mi abuelita Carmen que aunque ya no esté físicamente a mi lado le debo en gran parte ser quien soy, por enseñarme desde muy pequeña que lo mejor de esta vida es aquello que conseguimos con trabajo y esfuerzo constante. También quiero expresar mi inmensa gratitud a las licenciadas, Paulina Paula y Pepita Alarcón quienes con sus conocimientos impartidos hacia mi persona me guiaron para sacar adelante este proyecto.

Pilar.

TABLA DE CONTENIDO

DECLARACION DE RESPONSABILIDAD.....	II
CERTIFICACIÓN.....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO	V
TABLA DE CONTENIDO.....	VI
INDICE DE FIGURAS.....	IX
INDICE DE GRÁFICOS.....	XII
INDICE DE TABLAS.....	XII
RESUMEN.....	XIII
SUMMARY	XIV
INTRODUCCIÓN	1
JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	3
JUSTIFICACIÓN APLICATIVA	4
OBJETIVOS GENERALES	5
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
CAPÍTULO I	
1. MARCO TEÓRICO	6
1.1.1. HISTORIA.....	6
1.1.2 DEMOGRAFÍA	7
1.2.1. DEFINICIÓN	8
1.2.2. ORIGEN.....	9
1.2.3. CARACTERÍSTICAS	10
1.2.4. EL ART TOY COMO HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN	11
1.2.5. ART TOY TÉCNICA DE COMUNICACIÓN.....	12
1.3.2 HISTORIA DEL NIÑO REY DE REYES	14
1.3.4 FIESTA DEL PASE DEL NIÑO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA	17
1.3.4.1 Fiesta popular de la candelaria.	18
1.4.1. ORIGEN DEL PERSONAJE POPULAR.....	20
1.5.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES DEL PASE DE NIÑO.....	23
1.5.1.1 Características Físicas	23
1.5.1.2 Aspecto Social.....	24
1.6.1 PAYASO	24
1.6.2 CURIQUINGUE.....	25
1.6.3 DIABLO DE LATA	27
1.6.4. DANZANTE DE CACHA	28
1.6.5 SACHA RUNA.....	29
1.6.6. PERRO	31
1.7 PERSONAJES CONSIDERADOS PATRIMONIO INMATERIAL	31

1.8.	CROMÁTICA RELACIONADA A LAS CELEBRACIONES DEL PASE DEL NIÑO.....	34
1.8.1.	PSICOLOGÍA DE LA CROMÁTICA ANDINA.....	34
1.8.2	BLANCO- YURAK	35
1.8.3	AMARILLO- KILLU	35
1.8.4.	ROJO- PUKA	35
1.8.5	ROSADO - WAMINTSI.....	36
1.8.6	VERDE- WAYLLA	36
1.8.7.	CAFÉ - CHUKU.....	36
1.8.8	VIOLETA- MAYWA	36
1.8.9	NEGRO- YANA.....	36
1.9.1.	HISTORIA DE LA IMPRESIÓN 3D.....	38
1.9.2.	CARACTERÍSTICAS DE IMPRESORAS 3D	40
1.9.3	CLASIFICACIÓN DE IMPRESIÓN 3D	41
1.9.4	IMPRESORAS 3D POR INYECCIÓN.....	42
1.9.5.	USOS ESPECÍFICOS DE IMPRESORAS 3D	43
1.9.5.1	Prototipado	43
1.9.6	PRODUCCIÓN DE PRODUCTOS TERMINADOS	45
1.9.7	MOLDES Y OTRAS HERRAMIENTAS PARA LA PRODUCCIÓN 3D	45
1.9.8	USOS BÁSICOS: JUGUETES Y FIGURAS.....	46
1.9.9	MATERIALES DE IMPRESIÓN 3D	47
1.10.1.	GÉNEROS DE LA ILUSTRACIÓN	47
1.10.1.1.	Conceptual	47
1.10.1.2.	Publicitaria	48
1.10.1.3.	Lápiz y carboncillo.....	48
1.10.1.4.	Digital.....	49
1.11.1.	CUALIDADES DE UN BUEN NOMBRE DE MARCA	50
1.11.2.	IDENTIDAD DE LA MARCA.....	50
1.11.3.	IDENTIDAD DE LA MARCA.....	51

CAPÍTULO II

2.1.	PÚBLICO OBJETIVO O TARGET	52
2.1.1	VARIABLES PSICOGRÁFICAS	52
2.2	MUESTRA	53
2.2.1	CALCULO DE LA FÓRMULA.....	53
2.2.2	SUSTITUYENDO.....	53
2.3	TRABAJO DE CAMPO	53
2.3.1	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	53
2.3.1.1.	Fuentes de Información.....	53
2.4.	ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	54

CAPÍTULO III

3	MARCO DE RESULTADOS.....	62
3.1.1.	CONSTRUCCIÓN DE LA MARCA	62
3.1.2.	ISOLOGO	62
3.1.3.	ISOTIPO	62
3.1.4.	LOGOTIPO	63
3.2.1	ACOPIO FOTOGRÁFICO PARA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES	63

3.2.2.	ESTRUCTURA DEL PERSONAJE	63
3.2.3.	BOCETAJE INICIAL DE PERSONAJES HECHOS A LÁPIZ	65
3.2.4.	VARIACIONES Y PERSONAJES FINALES	67
3.2.5.	DETALLES DE PERSONAJES CON RAPIDÓGRAFO	68
3.2.6.	PERSONAJES A COLOR.....	69
3.2.7.	ILUSTRACIÓN DIGITAL DE PERSONAJES	70
	73
3.2.8.	MODELADO 3D DE PERSONAJES	73
3.2.9.	MODELADO Y TEXTURIZADO EN 3D.....	76
3.3.1	OBTENER EL MODELADO 3D	78
3.3.2	PREPARAR EL MODELADO U OBJETO 3D.....	78
3.3.3.	POSICIONAR LA PIEZA O MODELADO Y DIMENSIONAR	79
3.3.5.	CONFIGURAMOS EL TIPO DE ADHESIÓN A LA PLATAFORMA.....	86
3.3.6.	ESPESOR DEL PERÍMETRO (ESPESOR INFERIOR Y SUPERIOR	86
3.3.7	DENSIDAD DE RELLENO	87
3.3.8.	CALIBRAR LA CAMA CALIENTE Y USAR LA LACA	87
3.3.10	COLOCAR EL FILAMENTO EN LA IMPRESORA	88
3.3.11	IMPRIMIR	88
3.3.12	PERSONAJES SIN SOPORTES	89
3.3.13	PROCESO DE PULIDO Y PINTURA DE PERSONAJES	90
3.3.13.1	Proceso de Limado y sellado.....	90
3.3.13.2	Proceso de pintura modelado	90
3.4	SOUVENIRS CON APLICACIONES DEL PROTOTIPO	91
3.4.1	PROPUESTA DE PACKAGING.....	93
3.5	VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	93
3.5.1.	EXPOSICIÓN DE PERSONAJES – FOCUS GROUP	93
3.5.2	PERCEPCIÓN	94
3.5.3	APRECIACIÓN	95
3.5.2	EXPOSICIÓN DE PERSONAJES TERMINADOS – FOCUS GROUP	97
3.5.2	PERCEPCIÓN	97
3.5.3	APRECIACIÓN	99
	CONCLUSIONES	102
RECOMENDACIONES		
GLOSARIO		
BIBLIOGRAFÍA		
ANEXOS		

INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1-1	SKYCRAPERCITY – VISTA AÉREA RIOBAMBA.....	6
FIGURA 2-1	SKYCRAPERCITY – VISTA AÉREA RIOBAMBA.....	7
FIGURA 3-1	FERIA INTERCULTURAL – PLAZA ROJA.....	8
FIGURA 4-1	TRUMPT – GUERRERO ARMADILLO.....	9
FIGURA 5-1	NEON SEVEN – ART TOY CULTURE.....	9
FIGURA 6-1	CASTING APERTI – FASHION FILM.....	10
FIGURA 7-1	YAZZ RODRIGUEZ – FRIDA KAHLO.....	11
FIGURA 8-1	BREW TOYS – SYNTETYKSTORE.....	11
FIGURA 9-1	BREW TOYS – SYNTETYKSTORE.....	12
FIGURA 10-1	BREW TOYS – SYNTETYKSTORE.....	13
FIGURA 11-1	CHIMBORAZO – FESTIVIDADES.....	14
FIGURA 12-1	PRIOSTES REY DE REYES.....	17
FIGURA 13-1	BAILE PAYASOS COLORIDOS.....	17
FIGURA 14-1	BAILE DIABLO CARETA DE LATA.....	19
FIGURA 15-1	BAILE CURIQUINGUES.....	19
FIGURA 16-1	NIÑO REY DE REYES- FIESTA CAPITANIA.....	20
FIGURA 17-1	BAILE DIABLO CARETA DE LATA.....	21
FIGURA 18-1	BAILE TRADICIONAL DIABLO HUMA.....	21
FIGURA 19-1	BAILE DEL SACHA RUNA.....	22
FIGURA 20-1	CURIQUINGUE PASE DE NIÑO.....	23
FIGURA 21-1	CURIQUINGUE PASE DE NIÑO-3 CURIQUINGUE PASE DE NIÑO.....	24
FIGURA 22-1	PAYASITO Y BAILE TRADICIONAL.....	25
FIGURA 23-1	BAILE DEL PAYASO.....	25
FIGURA 24-1	CURIQUINGUE BAILE TRADICIONAL.....	26
FIGURA 25-1	VARIACIONES PAYASO Y DIABLO DE LATA.....	26
FIGURA 26-1	DIABLITOS DE SANTA ROSA.....	27
FIGURA 27-1	DIABLADA DE SANTA ROSA.....	28
FIGURA 28-1	BAILE DANZANTES DE CACHA.....	28
FIGURA 29-1	DANZANTE DE CACHA.....	29
FIGURA 30-1	SACHA RUNA PELO DE CABUYA.....	30
FIGURA 31-1	SACHA RUNA TRAJE DE TELA.....	30
FIGURA 32-1	BAILE PERRO TRAJE MILITAR.....	31
FIGURA 33-1	PERRO PASE DEL NIÑO.....	32
FIGURA 34-1	DIABLO DE LATA.....	32
FIGURA 35-1	BAILE PAYASO TRAJE ROJO.....	33
FIGURA 36-1	SACHA CON FUETE.....	34
FIGURA 37-1	TRAJES TÍPICOS- REGIÓN ANDINA.....	34
FIGURA 38-1	TRAJES TÍPICOS- REGIÓN ANDINA.....	35
FIGURA 39-1	TRAJES TÍPICOS CURIQUINGUE.....	36
FIGURA 40-1	TRAJES TÍPICOS - REGIÓN ANDINA.....	37
FIGURA 41-1	IMPRESORA 3D- ARCHIVOS CAD.....	39
FIGURA 42-1	OBJETOS IMPRESOS – COMUNIDAD MAKER.....	40
FIGURA 43-1	TIPOS DE IMPRESORAS – WORD EXPRESS.....	42
FIGURA 44-1	IMPRESORAS 3D DEL FUTURO – IMPRESOS 3D.....	42

FIGURA 45-1	DESCUBRIENDO LOS PLÁSTICOS DE LA IMPRESIÓN 3D	43
FIGURA 46-1	QUE PUEDO HACER CON EL 3D- FRAN SOLANO.....	44
FIGURA 47-1	LABORATORIO DE PROTOTIPADO - INSITU	44
FIGURA 48-2	RÖCHLING OFRECE IMPRESIÓN EN 3D.....	45
FIGURA 49-1	IMPRESIÓN ADITIVA 3D- PRODUCCIÓN CINE PERSONAJES.....	46
FIGURA 50-1	USOS INNOVADORES – IMPRESORA 3D.....	46
FIGURA 51-1	MATERIAL PLA PARA IMPRESOS.....	47
FIGURA 52-1	ILUSTRACIÓN PERSONAJES.....	48
FIGURA 53-1	ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA	48
FIGURA 54-1	ILUSTRACIÓN CON LÁPIZ.....	49
FIGURA 55-1	ILUSTRACIÓN CON LÁPIZ.....	49
FIGURA 56-1	ILUSTRACIÓN CON LÁPIZ.....	50
FIGURA 57-1	MARCA PERSONAL	50
FIGURA 58-1	MARCA PERSONAL LOGO.....	51

FIGURA. 1-3	IMAGEN GRÁFICA WAWATOY	62
FIGURA. 2-3	ISOLOGO MARCA WAWATOY	62
FIGURA. 3-3	ISOTIPO MARCA WAWATOY.....	62
FIGURA. 4-3	LOGOTIPO MARCA WAWATOY	63
FIGURA. 5-3	FOTOS PASE DEL NIÑO REY DE REYES.....	63
FIGURA. 6-3	BOCETOS PERSONAJES	64
FIGURA. 7-3	BOCETOS PAYASO Y DIABLO DE LATA	64
FIGURA. 8-3	BOCETOS DANZANTE Y CURIQUINGUE.....	65
FIGURA. 9-3	BOCETOS PERRO, PRIOSTE Y SACHA.....	65
FIGURA. 10-3	ILUSTRACIONES A LAPIZ PERSONAJES.....	66
FIGURA. 11-3	ILUSTRACIÓN DANZANTE Y CURIQUINGUE.....	66
FIGURA. 12-3	VARIACIÓN PRIOSTE, SACHA Y PERRO	67
FIGURA. 13-3	VARIACIÓN PAYASO Y DIABLO DE LATA.....	67
FIGURA. 14-3	VARIACIÓN PAYASO Y DIABLO DE LATA.....	68
FIGURA. 15-3	DETALLES PERSONAJES CON RAPIDÓGRAFO	68
FIGURA. 16-3	PERSONAJES A COLOR PRIOSTE, SACHA Y PERRO	69
FIGURA. 17-3	PERSONAJES A COLOR DANZANTE Y DIABLO DE LATA	69
FIGURA. 18-3	PERSONAJES A COLOR PAYASO Y CURIQUINGUE.....	69
FIGURA. 19-3	DIABLO DE LATA.....	70
FIGURA. 20-3	PAYASITO	70
FIGURA. 21-3	CURIQUINGUE	71
FIGURA. 22-3	PRIOSTE.....	71
FIGURA. 23-3	PERRO	72
FIGURA. 24-3	DANZANTE DE CACHA.....	72
FIGURA. 25-3	SACHA RUNA.....	73
FIGURA. 26-3	MODELADO EN BLENDER PERRO	73
FIGURA. 27-3	MODELADO EN ZBRUSH CURIQUINGUE	74
FIGURA. 28-3	MODELADO EN ZBRUSH DANZANTE	74
FIGURA. 29-3	MODELADO EN ZBRUSH DIABLO DE LATA	74
FIGURA. 30-3	MODELADO EN ZBRUSH PAYASO	75
FIGURA. 31-3	MODELADO EN ZBRUSH PRIOSTE	75

FIGURA. 32-3	MODELADO EN ZBRUSH SACHA RUNA	75
FIGURA. 33-3	TEXTURIZADO Y COLOR CURIQUINGUE.....	76
FIGURA. 34-3	TEXTURIZADO Y COLOR DANZANTE DE CACHA.....	76
FIGURA. 35-3	TEXTURIZADO Y COLOR DIABLO DE LATA.....	76
FIGURA. 36-3	TEXTURIZADO Y COLOR PAYASITO.....	77
FIGURA. 37-3	TEXTURIZADO Y COLOR PERRO.....	77
FIGURA. 38-3	TEXTURIZADO Y COLOR PRIOSTE	77
FIGURA. 39-3	TEXTURIZADO Y COLOR SACHA RUNA.....	78
FIGURA. 40-3	INTERFAZ DE SOFTWARE PARA IMPRESIÓN 3D	78
FIGURA. 41-3	SACHA RUNA POSICIONADO	79
FIGURA. 42-3	CURIQUINGUE POSICIONADO	80
FIGURA. 43-3	PAYASO POSICIONADO.....	80
FIGURA. 44-3	DIABLO DE LATA POSICIONADO	81
FIGURA. 45-3	DANZANTE POSICIONADO	81
FIGURA. 46-3	PERRO POSICIONADO.....	82
FIGURA. 47-3	PRIOSTE POSICIONADO	82
FIGURA. 48-3	SACHA RUNA EN GCODE CON SOPORTES	83
FIGURA. 49-3	CURIQUINGUE EN GCODE CON SOPORTES	83
FIGURA. 50-3	PAYASO EN GCODE CON SOPORTES.....	84
FIGURA. 51-3	DIABLO DE LATA EN GCODE CON SOPORTES	84
FIGURA. 52-3	DANZANTE EN GCODE CON SOPORTES.....	85
FIGURA. 53-3	PERRO EN GCODE CON SOPORTES.....	85
FIGURA. 54-3	PRIOSTE EN GCODE CON SOPORTES	86
FIGURA. 55-3	ADHESION TYPE.....	86
FIGURA. 56-3	DENSIDAD DEL RELLENO	86
FIGURA. 57-3	RELLENOS PARA IMPRESIÓN	87
FIGURA. 58-3	CAMA CALIENTE PARA IMPRESIÓN	87
FIGURA. 59-3	EXTRUSOR Y PLATAFORMA.....	88
FIGURA. 60-3	EXTRUSOR CON FILAMENTO	88
FIGURA. 61-3	IMPRESIÓN DE PERSONAJES	89
FIGURA. 62-3	PERSONAJES TERMINADOS 3D	89
FIGURA. 63-3	PROCESO DE PULIDO CON DREMEL	90
FIGURA. 64-3	SELLADO DE FILAMENTO CON CAUTÍN.....	90
FIGURA. 65-3	FONDEADO Y PINTURA DE MODELADO.....	90
FIGURA. 66-3	CAMISetas SUBLIMADAS.....	91
FIGURA. 67-3	LLAVEROS SUBLIMADOS.....	91
FIGURA. 68-3	JARROS SUBLIMADOS.....	92
FIGURA. 69-3	ESTUCHES PARACELULAR	92
FIGURA. 70-3	GORRAS SUBLIMADAS	92
FIGURA. 71-3	PACKAGING PRODUCTO WAWATOY	93
FIGURA. 72-3	ARÉVALO A. ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE DISEÑO EN EL FOCUS GROUP .	96
FIGURA. 73-3	AVALOS L. ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE DISEÑO EN EL FOCUS GROUP.....	97
FIGURA. 74-3	AVALOS L. ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE DISEÑO EN EL FOCUS GROUP...	100
FIGURA. 75-3	ARÉVALO A. ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE DISEÑO EN EL FOCUS GROUP	101
FIGURA. 76-3	ALEXANDRA D. ESTUDIANTE EN EL FOCUS GROUP.....	101

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1-2	CELEBRACIÓN DEL PASE DE NIÑO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA	54
GRÁFICO 2-2	PERSONAJES REPRESENTATIVOS DEL PASE DEL NIÑO	55
GRÁFICO 3-2	IMPORTANCIA DE LAS TRADICIONES	56
GRÁFICO 4-2	FIGURAS O JUGUETES COLECCIONABLES	56
GRÁFICO 5-2	COLECCIÓN DE PERSONAJES REPRESENTATIVOS	57
GRÁFICO 6-2	PERSONAJES QUE CONOCE DEL PASE DEL NIÑO	58
GRÁFICO 7-2	CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES	59
GRÁFICO 8-2	PERSONAJES QUE CONOCE DEL PASE DEL NIÑO	60
GRÁFICO 9-2	COLORES QUE PREFIEREN LOS ENCUESTADOS	60
GRÁFICO 10-2	PERSONAJES DE MAYOR RELEVANCIA.	61
GRÁFICO 1-3	GRÁFICO CIRCULAR RESULTADOS DE PERCEPCIÓN	95
GRÁFICO 2-3	GRÁFICO CIRCULAR RESULTADOS DE APRECIACIÓN.	96

INDICE DE TABLAS

TABLA 1-2	CELEBRACIÓN DEL PASE DE NIÑO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA.....	54
TABLA 2-2	PERSONAJES REPRESENTATIVOS DEL PASE DEL NIÑO.....	55
TABLA 3-2	IMPORTANCIA DE LAS TRADICIONES	55
TABLA 4-2	FIGURAS O JUGUETES COLECCIONABLES.....	56
TABLA 5-2	COLECCIÓN DE PERSONAJES REPRESENTATIVOS	57
TABLA 6-2	PERSONAJES QUE CONOCE DEL PASE DEL NIÑO	58
TABLA 7-2	CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES	59
TABLA 8-2	PERSONAJES QUE CONOCE DEL PASE DEL NIÑO	59
TABLA 9-2	COLORES QUE PREFIEREN LOS ENCUESTADOS.....	60
TABLA 10-2	PERSONAJES DE MAYOR RELEVANCIA.	61
TABLA 1-3	DATOS OBTENIDOS FOCUS GROUP EN BASE A LA PERCEPCIÓN.....	94
TABLA 2-3	PORCENTAJES DE PERCEPCIÓN.	94
TABLA 3-3	DATOS OBTENIDOS FOCUS GROUP EN BASE A LA APRECIACIÓN.....	95
TABLA 4-3	PORCENTAJES DE APRECIACIÓN.	96

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue la creación de prototipos de personajes representativos del pase de niño de la ciudad de Riobamba en la técnica del art toy, en impresión 3D. Para el proceso de creación fue necesario un estudio minucioso de las costumbres y tradiciones de nuestra ciudad y provincia, así como también la recopilación de todo aquello relacionado a la técnica del art toy, la observación directa de estas festividades fue parte fundamental dentro de la misma de esta manera se obtuvo un banco fotográfico que sirvió de guía para extraer los atributos importantes de cada uno de los personajes disfrazados que aparecen en las comparsas, los mismos que se sometieron a un proceso metodológico de bocetaje, ilustración, modelado y texturizado en un software de uso específico para impresión 3D, los personajes que se usaron para dicho proceso fueron el prioste, sacharuna, danzante, curiquingue, payaso, perro, y el diablo de lata. Se obtuvo como resultado dentro de la validación que el 98% de las personas tuvieron buena percepción, y aceptación a dichos prototipos. Concluyendo así que la difusión cultural es algo importante para las generaciones presentes y futuras ya que de esta forma podemos dar a conocer de mejor manera entre turistas locales y extranjeros nuestra riqueza cultural usando formas no convencionales, pero a su vez creando piezas únicas e irrepetibles hechas por un diseñador para gente que ama su riqueza cultural. Se recomienda que las personas desarrollen proyectos de investigación que involucre a la cultura y al rescate de la misma, con creatividad y el uso de nuevas tecnologías se puede lograr buenos resultados siempre y cuando sea con los fundamentos correctos y de esta forma lograr un producto versátil, y funcional.

PALABRAS CLAVE:

<TECNOLOGIA Y CIENCIAS DE LA INGENIERÍA>, <TECNOLOGÍA DEL DISEÑO>, <IMPRESIÓN 3D DE ART TOYS> <TÉCNICA (ART TOY)> <PASE DEL NIÑO> <PERSONAJES REPRESENTATIVOS> <PATRIMONIO INMATERIAL>, <RIOBAMBA (CANTÓN)>

SUMMARY

This research aim was to create 3D print-art toy prototypes of the most representative nativity characters from the traditional nativity parade that takes place in Riobamba city for Christmas celebration in honor to the little born Jesus Baby by using the 3D print-art toy technique. To develop this project it was necessary to carry out a thorough study of local customs, not only of the city but also of the province as well as to compile whole information about the art toy technique, the local nativity festivities were followed and registered through the direct observation-research technique being the core of this study to make a photography register allowing to have a guideline for drawing the main features of the local nativity parade-dressed up characters by the sketching, illustrating, modeling and texturing process through the 3D print-specific software. The main characters used in that process were the prioste, Sacha runa, dancer, curiquingue, clown, dog, and the metal devil. The study validation results reveals that the 87% of people accounted for a good perception and acceptance in regarding the study Prototypes. Therefore, we can conclude that, this study proposal is relevant for the culture diffusion in considering that it is an important issue for the present and new generations since local and foreign tourist could appreciate our cultural richness in a nonconventional way, that is by using unique toys exclusively made by a graphic designer for people that appreciate culture richness. Thus, it is advisable for researchers to develop more research projects involving culture features in order to preserve the intangible heritage by taking advantage of new technologies and their fundamentals to get the best results so that the research products could be functional and versatile.

RESEARCH KEYWORDS: <ENGINEERING CIENCE AND TECHNOLOGY> <DESIGN TECHNOLOGY> <3D PRINT-ART TOY> < ART TOY TECHNIQUE> < THE LITTLE BORN JESUS BABY> <REPRESENTATIVE CHARACTERS> < INTANGIBLE HERITAGE> <RIOBAMBA CANTON>.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se lo realizó con varios fines entre los principales está el de crear personajes tridimensionales de sólidos a partir de propuestas digitales inspirados en íconos de una de las principales fiestas tradicionales de la ciudad de Riobamba tomando en cuenta que, nuestra diversidad es muy grande y esto hace que los procesos de diseño sean mucho más creativos y llenos de gran riqueza gráfica, obteniendo así un producto diferente con la tecnología de fabricación aditiva.

Por otro lado en esta época dominada por artículos elegantes y modernos y en su mayoría personalizados, los usuarios saben muy bien lo que quieren, hoy en día las personas ponen más atención a la estética, textura, cromática y formas de los productos esperan más posibilidades de personalización y tienen menos acogida aquellos productos considerados como convencionales.

Es así que basados en todos estos parámetros la principal problemática que se intentará resolver es la de usar estos personajes hechos mediante la técnica del “art toy” para transmitir nuestra cultura que está llena de rasgos innatos los mismos que, mediante el “toy” que será nuestro canal global, para que comunique nuestro patrimonio a propios y extraños. Usaremos así dichos personajes como una herramienta para comunicar nuestra riqueza cultural de manera integral, partiendo desde esos personajes populares de gran importancia con rasgos de identidad ecuatoriana, para esto se elaborarán 7 "art Toys" que permitirán englobar los íconos principales de estas festividades.

Este documento promueve el uso de nuevas tecnologías orientadas a la creación personajes y al de diseñar cualquier elemento u objeto con rasgos culturales únicos. Cada uno de los procesos está sustentados en la teoría y metodologías afines, por lo que se debe tener bien consolidado, herramientas claves para el desarrollo de estos procesos, que permiten entender las variables dentro de los elementos para el proceso de comunicación tomando elementos representativos de las festividades de la ciudad, acoplándolos con nuevas tecnologías y a las nuevas tendencias tecnológicas digitales, para de esta forma y ante la falta de interés y desconocimiento de las personas acerca de las tradiciones, pero sobre haciendo que estos personajes representen al diseñador que los creo con el fin de rescatar el arte individual creando piezas únicas y de colección para cualquier persona.

Antecedentes

Dentro de las festividades más sobresalientes de la ciudad de Riobamba las que más denotan son aquellas que se realizan en los meses de Diciembre y Enero, donde todas las personas católicas, hace visible su agradecimiento a los actos de fe recibidos por el hijo de Dios , una gran muestra de agradecimiento son los famosos pases de niño, que hoy en día se han convertido en parte fundamental de las tradiciones más antiguas del Ecuador y que con el paso del tiempo, se han arraigado mucho más y se han mantenido por muchas generaciones, es así que se calcula que durante estos meses , y hasta principios del mes de febrero se llevan a cabo más de 450. Los pases se dan a conocer entre propios y extraños y a todas las personas que visitan la ciudad durante estas fechas.

Es por eso que surge la necesidad de seguir resaltando estas festividades , pero más aún los personajes disfrazados que aparecen en cada una de las comparsas, de una manera diferente y muy creativa usando nuevas técnicas y tecnologías en la elaboración de los personajes de dichas celebraciones dándoles un toque de originalidad pero a su vez sin perder los rasgos y características propios de cada uno de ellos , un ejemplo parecido a este es el trabajo del estudiante de Diseño Gráfico de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo Sebastián Haro quien a partir de estos personajes realiza “ paper toys” o más conocidos como juguetes de papel entre los más conocidos están el danzante de cacha, payaso, curiquingue, diablo, sacharuna, mono, perro entre otros cada uno representa toda nuestra riqueza cultural, nuestras raíces, y tradiciones heredadas de nuestros ancestros que nos permiten amar aún más las costumbres de nuestra ciudad y el amor a nuestra tierra y a todo lo que está engloba .

Formulación del problema

Las costumbres y tradiciones dentro de los jóvenes pierden fuerza cuando con el paso del tiempo, como resultado de las nuevas experiencias y conocimientos dentro de la sociedad en la que vivimos actualmente, se genera la necesidades de adaptación a la naturaleza y por la influencia de otros grupos sociales con los que establecen contacto a diario, haciendo que el sentido de vida sea otro, es así como se originan nuevas creencias y prácticas en su mayoría.

Llegando al punto en el que los jóvenes ni siquiera conocen las costumbres y tradiciones propias del lugar donde viven y en otros casos simplemente se las desvaloriza o no se le presta el interés debido. Es por eso que podemos aprovechar nuestra diversidad y riqueza cultural, para crear productos gráficos atractivos con nuevas técnicas llenos de mucha identidad cultural, logrando así que el legado de nuestros antepasados perdure en las generaciones de hoy en día.

Sistematización del problema

¿Cómo recordaría usted una fiesta popular?

¿Cómo el Art Toy permite ingresar en el mercado de los jóvenes?

¿Cómo realizar prototipos de personajes del pase de niño de una manera no convencional?

Justificación del trabajo de grado

Justificación teórica

Una de las principales intenciones del proyecto es, el de rescatar y conservar nuestra riqueza cultural a través de los iconos que más sobresalen en estas festividades tradicionales de la ciudad de Riobamba mediante la creación de prototipos utilizando tecnologías modernas como un punto de partida generando interés, y como elemento que puede ser utilizado por los diseñadores para explotar la creatividad a través de prototipos únicos llenos de nuevas ideas y mucha identidad cultural los cuales llegan a ser la esencia del personaje creado o “toy”, generando amor preferencia hacia nuestras raíces.

Debido a factores que influyen notablemente en el surgimiento de un sentimiento inferior ante nuestra cultura, estos hacen que las personas prefirieran todo lo de los países desarrollados, obligándolos a dejar de lado aquello que nos identifica.

Una prueba de esto es el desconocimiento de nuestras canciones, cultura y festividades así como de los personajes populares que aparecen, esto se debe a la preferencia por la música en otros idiomas esto es algo característico, en cualquier estrato social, y cada vez es más visible en nuestras fiestas populares puesto que al momento de bailar se escoge siempre algo extranjero, pero no sólo es el desconocimiento lo que conlleva a esto, sino también la vergüenza que suelen sentir por identificarse con lo autóctono.

Debido a todos estos factores se tiene como resultado un segmento de jóvenes y adultos desde los 18 a 24 años quienes deberían ser los responsables de mostrar la cultura local, sin embargo desconocen su misma historia y sus hechos importantes y todo lo que está engloba; es por ello que mediante estos personajes se desea generar el interés en estas personas, mostrándoles iconos representativos de estas festividades y de la cultura en su nuevo entorno.

Justificación aplicativa

Con la creación de personajes populares representativos del pase de niño de la ciudad de Riobamba como fuente iconográfica de referencia, estos ayudarán a motivar en las personas el amor hacia la riqueza de las costumbres, tradiciones, propias del lugar donde viven.

Mediante el estudio exhaustivo de lo que implica la impresión 3D de personajes, y el análisis de la cromática, formas y rasgos, propios de cada uno, junto con las características fundamentales, se realizara las propuestas de diseño y modelado de prototipos de los personajes que vamos a elaborar, sus bocetos iniciales, el identificador que se usara para poderlos promocionar, estableciendo los productos gráficos en los que podemos aplicar los personajes finales.

A través del uso de nuevas tecnologías incentivaremos a los diseñadores a seguir incorporando nuevas, técnicas y procedimientos alternos que muestren la esencia de lo desean transmitir en productos con técnicas alternativas que serán de preferencia entre las personas.

Al realizar una serie de prototipos y productos gráficos, obtenidos de este proyecto se pretende que no sea simplemente observado por las personas, sino que a medida que vaya pasando el tiempo se lo vaya **mejorando y perfeccionando**, no sólo de nuestra parte sino de las futuras investigaciones que se realicen a partir de este tema.

Los resultados más importantes que se pueden obtener de este proyecto, es que se puede presentar un trabajo con una calidad aceptable, y en menor tiempo con prototipos que tendrán todas las características que queremos mostrar, ya que muchas de las veces en aquellos que son realizados solo de forma manual no se puede llegar al nivel de detalles y perfección al momento de exponer un producto final modelado en un software tomando en cuenta que el diseño es dinámico, por lo que las nuevas formas de impresión son un complemento ideal para dar a conocer directamente nuestras creaciones.

La revolución tecnológica ha permitido evolucionar a pasos agigantados y ya es momento que “Los personajes del pase del niño de la ciudad de Riobamba” sean parte de ella.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- Creación de prototipos de los personajes representativos del pase de niño de la ciudad de Riobamba en la técnica del art toy, en impresión 3D.

Objetivos específicos

1. Investigar sobre los pases de niño de la ciudad de Riobamba e identificar los personajes más representativos de estas festividades.
2. Identificar las características del público objetivo al que nos vamos a dirigir.
3. Diseñar productos gráficos para jóvenes inspirados en la técnica art toys.
4. Incentivar a las personas a valorar las tradiciones propias de la ciudad.
5. Aportar con productos gráficos llenos de mucha identidad cultural.

HIPOTESIS

Con la creación de Personajes Representativos del pase del niño de la ciudad de Riobamba en la técnica del art toy en impresión 3D generará percepción y aceptación en jóvenes de la ciudad de Riobamba.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Generalidades de la ciudad de Riobamba

1.1.1. Historia

Riobamba con el paso de los años ha mantenido el estilo neoclásico de edificaciones y hermosos monumentos, es una ciudad multiétnica, situada en el centro de nuestro país, capital de la provincia de Chimborazo, rodeada y protegida por grandes y majestuosos nevados, alrededor de ella se encuentran los páramos andinos de la cordillera tanto Oriental como Occidental que la hacen única llena de mucha tradición, cultura e historia, que además, ha superado grandes desastres naturales como los terremotos que guardan celosamente un gran legado histórico.



FIGURA 1 -1 SKYCRAPERCITY – VISTA AÉREA RIOBAMBA

Fuente: <http://www.riobamba.com.ec/resena-historica/40-categoria-ciudad.html>

Esta hermosa ciudad ,está envuelta por majestuosos nevados que parecen formar una bonita corona, lugar donde en 1.830, la ciudad sirvió de sede para la Primera Asamblea Constituyente del Ecuador, y es aquí el lugar donde en los meses de Diciembre y Enero se llevan a cabo una de

las principales celebraciones de la fe católica , la misma que ha venido trascendiendo por muchos años , en la que los mayores protagonistas son los propietarios de las imágenes del Niño Jesús, quienes en conjunto y con el aporte directo de los priostes algunos elegidos y otros que lo hacen de manera voluntaria en agradecimiento a todas las bendiciones recibidas por el hijo de Dios , sin dejar de lado a los jotanches (donantes) y devotos que participan disfrazados de los personajes populares y coloridos que forman parte importante de nuestro flocklore andino.

1.1.2 Demografía

Riobamba, está caracterizada por un gran crecimiento poblacional constante. En el año 2016 la ciudad en su aglomeración urbana llegó a 248.870 ciudadanos. Dentro de los proyectos que se han tomado para retomar dicho desarrollo, y de esta manera impulsar a que el ritmo de crecimiento sea mayor aún, en los últimos años ha pasado de expandirse con parroquias rurales como Lican y San Luis, así como ampliarse en zonas dentro del cantón Guano.



FIGURA 2-1 SKYCRAPERCITY – VISTA AÉREA RIOBAMBA

Fuente: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=1758869>

Otra de las principales características es la de haber pasado a constituirse en una zona metropolitana, algo no muy común en ciudades medianas, puesto que los habitantes del Guano,

Chambo, Colta, entre otros, han hecho que el comercio sea una de las actividades principales de la ciudad, así como en trabajos cotidianos, educación, salud, diseño etc.

La población de Riobamba se ha visto afectada por un constante flujo de migración que ha variado los índices de etnias en la ciudad.



FIGURA 3-1 FERIA INTERCULTURAL – PLAZA ROJA

Fuente: <http://www.laprensa.com.ec/fotosvideos.asp?media=fotos&id=15#.V9wy1PnhCUk>

Hoy en día la mezcla de etnias aumento a tal grado que aún se puede distinguir personas blancas, mestizas e indígenas, es complicado definir de forma exacta los porcentajes de cada uno si a eso le sumamos la inmigración que tuvo la ciudad en los últimos años chinos, cubanos y colombianos que generaron mayor presencia en la mezcla de culturas. Podemos decir que la mayor migración llegó de todos los rincones del país, ya que Riobamba es también llamada la ciudad universitaria. Actualmente se estima que más de 13.000 personas de fuera, estudian y viven hoy en la ciudad.

1.2. Art toy

1.2.1. Definición

Los Art Toys, más conocidos como juguetes de diseñador, es el nombre que se da para definir a las figuras de colección que se los produce de una forma explícita, los cuales son hechos por personas afines al diseño o por artistas. Estos pueden estar hechos de distintos materiales, entre los más sobresalientes están el plástico y los polímeros aditivos.



FIGURA 4-1 TRUMPT – GUERRERO ARMADILLO

Fuente: <http://trampt.com/customized-toys/152050/guerrero-armadillo-labbit-mr-mitote>

1.2.2. Origen

Los primeros juguetes considerados como grandes piezas artísticas se remontan los años 90 en Hong Kong, donde Michael Lau y Eric So, usaron el vinilo de textura maluable para hacer piezas limitadas de figuras coleccionables para un público adulto. Este movimiento recibió años después el nombre de “art toy” o “vinyl toy”, al inicio el objetivo fue el de realizar muñecos de 5 a 18 cm en una base de color blanco o negro. Varios de los artistas y diseñadores tomaron como punto de partida a personajes famosos animados como el conocido ratón Miguelito.



FIGURA 5- 1 NEON SEVEN – ART TOY CULTURE

Fuente: <http://neon7.com/blog/portfolio/art-toy-culture-2016-spc/?ckattempt=1>

Cuando el estilo se fue haciendo popular también se transformó en algo comercial, donde pintores famosos, grafiteros, dibujantes e ilustradores empezaron a personalizarlos con lo que deseaban y ya no sólo en países orientales, luego esto se expandió a los mercados anglosajones y europeos. Hoy en día con los avances tecnológicos, existen lugares especializados que su fuerte

es la comercialización de estos juguetes, a los cuales se les ha dado diferentes usos, desde accesorios de tecnología como parlantes, audífonos, memorias USB y discos externos hasta un simple pisapapeles.

Con todo esto, las figuras hechas con la técnica del art toy se mantienen aún entre grupos de estrato social alto, debido a que existen piezas que son costosas no solo por el material sino por su originalidad, pero los creativos no se dan por vencidos y su objetivo próximo es abrirse camino en el mercado produciendo en grandes cantidades.



FIGURA 6-1 CASTING APERTI – FASHION FILM

Fuente: [HTTP://CASTING-APERTI.BLOGSPOT.COM/2015_02_01_ARCHIVE.HTML](http://CASTING-APERTI.BLOGSPOT.COM/2015_02_01_ARCHIVE.HTML)

Como ya dijimos anteriormente, estos art toys son limitados. Y el principal objetivo es crear figuras con diferentes materiales especialmente el plástico así como también vinculándolos con nuevas tecnologías de reproducción en escala de personajes o lo que se pueda imaginar. El tamaño suele ir desde los 8 centímetros hasta los 45 centímetros. Aunque, incluso se crean figuras a gran escala para grandes exposiciones o para personas que les gustan las colecciones.

1.2.3. Características

Los Art toy son figuras novedosas que a pesar de su origen con fines coleccionistas, lo mejor de todo es que se les puede dar una customización, y la variación continua que generan nuevas tendencias, el tiempo de vida de la moda y el consumo masivo, que crean los deseos de insertar nuevas piezas, únicas de creación independiente de cualquier artista, manifestando al diseñador como el principal autor.



FIGURA 7- 1 YAZZ RODRIGUEZ – FRIDA KAHLO

Fuente: <http://conecta3.blogspot.com/2014/06/frida-toys-una-coleccion-jamas-antes.html>

La dualidad y tensión en la estructura los hace productivos , al inicio se puede decir que es diseñística por seguir una formación y metodologías, el movimiento se origina en el Diseño y no en el Arte, el principal actor en la creación de estos es el diseñador, porque el plasma justo lo que necesita, para desarrollar aquella idea en su totalidad práctica para crear una teoría dentro del diseño que es muy estricto y cercano a la verdadera práctica.



FIGURA 8-1 BREW TOYS – SYNTETYKSTORE

Fuente: <http://syntetykstore.storenvy.com/>

1.2.4. El art toy como herramienta de difusión

El diseño es parte fundamental dentro de los sistemas de comunicación moderna, esta necesita de nuevas formas para la visualización de productos, que permitan interiorizar e interpretar la información de una manera más dinámica y atractiva.

Los art toy , nos permiten amplios sistemas comunicativos, basados en la ergonomía, o formas diferentes que permitan a las personas una relación más natural con dicho personaje, el art toy es

capaz de mejora la calidad visual y el ambiente, en lo que respecta a la realización de productos con identidad ya que estos representan a una colectividad, sus características los hace deseables, y se acopla fácilmente a la cultura popular a la que pertenece lo hace un elemento fundamental y fuente de inspiración o punto de partida para cualquier diseñador que quiere expresar su esencia en dichas creaciones.

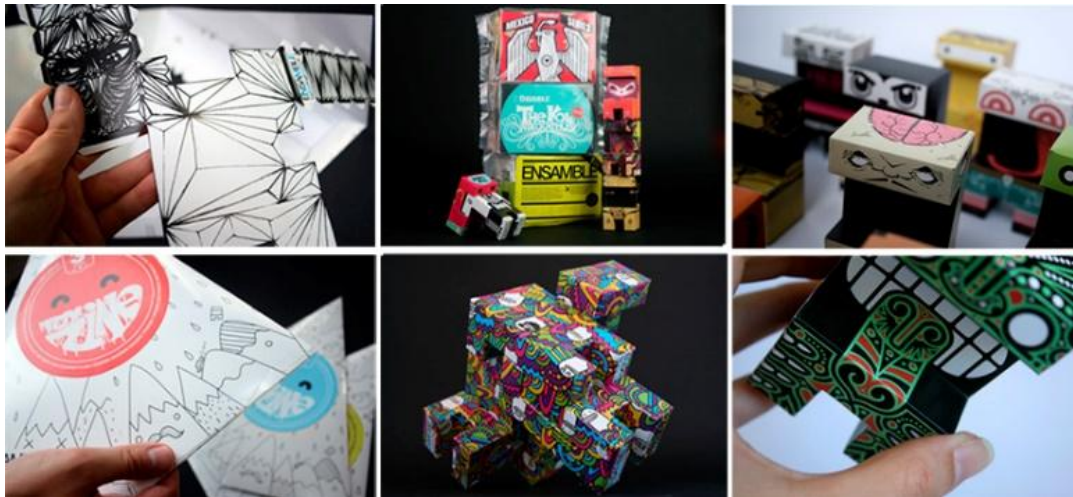


FIGURA 9-1 BREW TOYS – SYNTETYKSTORE

Fuente: <http://www.catalogodisenio.com/2013/04/06/paper-toy-proyecto-ensamble/>

Es por eso que la técnica del art toy ha creado un sentido diferente en lo visual se ha transformado en la herramienta más creativa al momento de informar, educar a una persona, a un target, mediante los prototipos que vamos a desarrollar se tratara en la mayor forma posible que personajes populares elegidos se convierta en un elemento fundamental para transmitir toda su esencia.

1.2.5. Art toy técnica de comunicación

Mediante esta técnica, no solo es posible mostrar personajes originales, sino que al ser una técnica moderna podemos transmitir información de manera no convencional, mostrado así un producto con mucha identidad cultural en la que es posible una mayor personalización ofreciendo calidad visual, y aumentar la demanda de los mismos mediante el uso de estos personajes y del art toy como técnica fundamental, apoyando de manera positiva a que las personas valoricen la cultura dentro o fuera del país, ya que estarán llenas de mucho valor simbólico y a su vez mítico.



FIGURA 10-1 BREW TOYS – SYNTETYKSTORE

Fuente: <http://www.catalogodiseno.com/2013/04/06/paper-toy-proyecto-ensamble/>

Con esto se puede considerar a la técnica del art toy como un gran aporte, que hace que los elementos visuales sean uno de los primeros al momento de comunicar una idea o mensaje.

Hoy en día lo convencional ya no es nada relevante al momento de comunicar ideas en la mente de las personas, con esta técnica logramos que el personaje sea deseado y por ende genere interés actúe como publicidad directa e indirecta a la vez.

1.3. PATRIMONIO, CULTURA Y TRADICIÓN DE RIOBAMBA

1.3.1 Origen de la fiesta del niño rey de reyes

El origen de esta celebración data desde 1975 por la familia Sanchez quienes iniciaron con esta gran celebración de fe católica que se la realiza, para recordar la visita de los Reyes Magos al niño Jesús después de su nacimiento. El mes de Enero no solo es el advenimiento de un nuevo año sino también la llegada de diversas manifestaciones de fe entre ellas, el Pase del Niño Rey de Reyes, que como todos los años genera expectativa y atención de miles de ecuatorianos devotos que viajan a la ciudad de Riobamba para rendirle homenaje al niño Rey de Reyes. (HEREDIA 2002 P1). La imagen que reposa en el barrio Santa Rosa, es una de las más veneradas en la ciudad este barrio uno de los más antiguos de la ciudad antiguamente habitado por obreros y empleados que se dedicaban a actividades manuales y ocupacionales.



FIGURA 11-1 CHIMBORAZO – FESTIVIDADES

Fuente: <http://www.radio-mundial.com/provinciales/5308-chimborazo-invita-a-los-carnavales-por-la-vida-2014.html>

1.3.2 Historia del niño Rey de Reyes

La imagen del Niño Rey de Reyes fue elaborada en madera, por los Artesanos de la Famosa Escuela Quiteña que existió en la época de la Colonia, en el año de 1794, después de esto paso mucho tiempo y la imagen del Niño fue rescatada tras el devastador terremoto, que arrasó la Antigua Riobamba el 4 de Febrero de 1797, se dice que estaba intacta al igual que la Virgen de las Nieves en medio de los escombros de dicho lugar. Luego de este penoso hecho durante un largo tiempo no se supo nada sobre la imagen, hasta que en el año de 1903, en que la familia Mendoza conocidos comerciantes de comida en el sector de Santa Rosa aparecen como propietarios de la imagen religiosa, el nombre de este barrio se originó cuando los oradores trajeron la imagen de Santa Rosa de Lima desde el Perú hasta la ciudad, acompañados por un grupo de sacerdotes. (HEREDIA. 1998 P 206-204)

El niño Rey de Reyes en sus inicios comenzó siendo venerado por la Familia Sánchez Fernández, quienes iniciaron con esta tradición, esta costumbre fue pasando de padres a hijos, hasta llegar a manos de la Señora Tomasa Sanchez, quien continuó con la tradición de venerarlo con misas y oraciones. (EL ESPECTADOR, 1996 P 1) La fiesta del Rey de Reyes es una tradición de carácter religioso, cultural, social, turístico y folclórico que inicio en 1795, se convirtió en legado familiar pasado por más de ya cuatro generaciones. (EL UNIVERSO, CEVALLOS 2011 P 1) La imagen del Niño Rey de Reyes reposa en el barrio Santa Rosa, es una de las imágenes más veneradas en la ciudad. La ciudad de Riobamba es la ciudad sede donde se encuentra ubicada la imagen del Niño Rey de reyes, se dice es famosa por obrar milagros, lo que ha hecho que el acto litúrgico sea de proporción que antes no tenía esta celebración, por lo que en la misa de apertura y en la de cierre

de esta fiesta se ve el esfuerzo realizado con importancia y con algunos elementos que son considerados profanos por parte de algunos ciudadanos. (HEREDIA, 1998 P238).

La fiesta Religiosa en honor al Niño Rey de Reyes que se celebra en Riobamba, hace varios años se vio empañada, por una pugna generada, en torno a su organización, con el proyecto de crear una fundación que lleve el nombre de la imagen , además de una ya existente, para organizar y oficializar el festejo para años posteriores, donde la Familia Mendoza, propietaria de la imagen del niño, defiende su derecho a organizar la celebración, ya que desde años ellos han aceptado que instituciones publica, y privadas, sean las que desarrollen este evento religioso. Este inconveniente causó que los propietarios retiren la imagen de la iglesia donde se realizaba la novena al niño, para realizarla en el oratorio ubicado en Santa Rosa. Mientras el obispo lamentaba esta decisión, a la vez señaló que se continuara con la celebración, porque la relación de fe, oración y compromiso que se había hecho al niño, para que bendiga a la ciudad. (EL UNIVERSO, CEVALLOS, 2004 P 1) Desde el año 2004, esta fiesta tradicional del 6 de Enero toma otro rumbo, ya que se logra adquirir otra imagen por parte de la autoridad, religiosa de la ciudad, ante la negativa de la familia Mendoza, de permitir que la fiesta se realice en torno a la ciudad. El obispo pide que la imagen inclusive pase a pertenecer a una fundación con el mismo nombre, lo que ocasionó que la ciudadanía, se divida con dos imágenes del niño Rey de Reyes. En este caso hay ciudadanos que apoyan y veneran la imagen del niño Rey de Reyes de propiedad de la Familia Mendoza, así como otros ciudadanos veneran al denominado niño Rey de Reyes Chimborazo, institucionalizado por la autoridad eclesiástica, generando que haya dos pases del niño Rey de Reyes, ambos recorriendo las calles de la ciudad con sus priostes y acompañantes hasta culminar sus respectivos trayectos y dar por terminada esta celebración religiosa. Hay que recalcar que en el caso del niño Rey de Reyes de Santa Rosa, la celebración con esta imagen religiosa, se la hace en el entorno familiar, del pueblo como se dice en el argot popular donde la prevalencia de los personajes populares es lo que más vistoso lo hace y con el apoyo de algunas instituciones que son devotas del mismo, En cambio con el niño Rey de Reyes Chimborazo, el cual pertenece a la autoridad religiosa de la ciudad, a este lo acompañan en calidad de priostes las autoridades ya sean estos alcaldes, prefectos, concejales, gobernadores, instituciones públicas, algunas privadas así mismo con danzas y demás participantes pero en su mayoría con bailes extranjeros o modernos tales como bailes bolivianos que no pertenecen a la cultura popular de nuestra ciudad . En el mismo caso en cuanto se refiere al niño Rey de Reyes Chimborazo, hay una fundación, la misma que busca construir un Templo para la imagen de este niño, y que busca contribuir con fondos para esta así como para apoyar al desarrollo de actividades de índole social. (HEREDIA, LOS ANDES 2006 P 27).

1.3.3 Pase del Niño del seis de Enero

Para el inicio de la celebración, los propietarios y los priostes junto con las bandas de pueblo, las comparsas, acompañantes y feligreses de la imagen del niño salen desde el oratorio ubicado en Santa Rosa hasta la iglesia, la misma que va en manos de los priostes salientes así como de los electos quienes van alternándose en medio de un fuerte resguardo policial para dar la seguridad del caso. (HEREDIA, 1998 P 243) En la fiesta del Rey de Reyes, viene a la vista algunos elementos del catolicismo español, la veneración del Niño Jesús, la conmemoración del 6 de Enero, como el día en que los reyes magos, visitaron y alabaron al niño recién nacido hasta su presentación en el templo. (CAMPANA, 2000P 28) Esta fiesta refleja la cultura, las tradiciones, de un pueblo que expresa sus creencias mediante el folclore, en el cual resaltan personajes como danzantes, payasos, curiquingues, diablos, sacharunas y actores principales los priostes. (CEVALLOS, 2014 P 1) La fiesta del 6 de enero o de la epifanía, por la mañana se realiza una segunda misa, en homenaje al niño, después de terminada esta se procede a la adoración por parte de los reyes que le rinden pleitesía a la imagen con algunos obsequios, regalos y con loas para terminar con este acto. Inmediatamente se inicia el pase del niño que va por las principales arterias de la ciudad en el cual participan grupos de comparsas que son pedidos por los priostes organizadores y por los fundadores de la fiesta hasta llegar al Oratorio en donde termina. (VASQUEZ, 2005 P 21).

El pase va presidido por la imagen del niño que va cargado por los priostes o en otros casos en un vehículo de alguna institución el cual es adecuado con las facilidades del caso para llevar la imagen el mismo que va con custodia policial, llevan una gran pancarta con el nombre de los priostes o de la Institución que obtiene el priostazgo de la festividad. (HEREDIA, 1998 P 244-245). Durante el desarrollo del pase se observa a los grupos de devotos que van acompañando cada una de las comparsas que participan en este acto en honor al Niño, también un grupo de damas que van arrojando pétalos de flores y rosas como forma de rendirle el homenaje religioso al mismo. (HEREDIA, 1998 P245-246) Las personas que son devotas y que participan bailando en el pase lo hacen además de la devoción como homenaje y agradecimiento por los favores recibidos por parte de la imagen del niño para recibir sus bendiciones, algunos de estos participantes mantienen la tradición de bailar en homenaje al niño por lo menos de siete a doce años, pues se cuenta que quienes no bailan durante este tiempo es castigado por el niño. (HEREDIA, 1998 P 246-247)

1.3.4 Fiesta del Pase del Niño de la Ciudad de Riobamba

El pase del niño forma parte importante del patrimonio cultural en él se refleja toda la diversidad que existe, con mucha alegría y fe al momento de agradecer al niño Jesús por todos los favores y bendiciones recibidas a lo largo del año. Como parte fundamental esta la participación artística de grupos de danza de toda la ciudad y delegaciones del resto del país y también de, grupos profesionales extranjeros que son contratados por los priostes, que forman grupos familiares o de amigos pero todos con una misma visión y fe todos son devotos del hijo de Dios, ellos montan danzas y coreografías exclusivas para esta fiesta, que es lo fundamental e importante de esta gran celebración de fe.



FIGURA 12-1 PRIOSTES REY DE REYES

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

La danza es fundamental dentro de las culturas prehispánicas, aunque en la actualidad esta cosmovisión ha perdido fuerza aun late en el imaginario colectivo. Los personajes más destacados en la infinidad de pases que se realiza cada año por las calles de la ciudad. (Abedrabbo Cisneros Andres, 2009)



FIGURA 13-1 BAILE PAYASOS COLORIDOS

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

Los priostes, payasos, curiangues, engalanan el evento mientras que los diablos de lata, danzantes de cacha, perritos, sacha runas son los guardianes de la integridad física del niño, los diablos son los personajes más populares y coloridos, su presencia es la ratificación de lo dual de la fiesta, los curiangues personajes típicos del folclor ecuatoriano que representan la diversidad de la fauna, entre otros. (Abedrabbo Cisneros Andres, 2009)

1.3.4.1 Fiesta popular de la candelaria.

Esta celebración litúrgica, es un recuento de los primeros años de la vida de Jesús, que se lo asocia con el rito católico de la renovación de los votos bautismales, de ahí el nombre de este acto y fiesta popular conocido como la Candelaria, en la cual no deja de conjugarse diversos elementos y los actores sociales. (HEREDIA, 1998 P 247) En la fiesta de la Candelaria se vive con fe la religiosidad popular, ya que el ambiente festivo de esta se expresa en algunas otras conmemoraciones religiosas, que tienen lugar aquí en la ciudad y algunos pueblos (HEREDIA, 1998 P247) La fiesta de la Candelaria, se realiza cada 2 de Febrero, y recuerda la presentación del Niño Jesús al templo, a los cuatro días después de su nacimiento, pero en Riobamba, con el Rey de Reyes no deja de ser la figura central de esta celebración religiosa en la cual se agradece a los priostes que tuvieron el encargo en el mes de Enero así como para asegurar este compromiso con quienes se han ofrecido o han aceptado el priostasgo para el nuevo año. Algo parecido casi al 6 de Enero esta celebración litúrgica se la realiza en la iglesia de San Antonio de la Loma a Quito, la particularidad en esta es que deviene la inclusión en el acto por parte de la institución o instituciones, que asumirán el priostasgo para el siguiente año, aquí estos priostes contraen la obligación de ganarse un derecho a una expresión a sus iniciativas. (HEREDIA, 1998 P 247). En un segundo momento de esta fiesta se realiza la entrega del pan de la Candelaria por parte de los fundadores a los futuros priostes, estos a su vez lo comparten con algunos de los asistentes para contar con su apoyo en la organización de la celebración religiosa del año nuevo (HEREDIA, 1998 P248-249). La ciudad de Riobamba es la ciudad sede y donde se encuentra ubicada la imagen del Niño Rey de reyes, se dice es famosa por obrar milagros, lo que ha hecho que el acto litúrgico sea de proporción que antes no tenía esta celebración, por lo tanto que en la misa de apertura y en la de cierre de esta fiesta de la Candelaria, se ve el esfuerzo realizado con importancia y con algunos elementos. (HEREDIA, 1998 P238). También hay que destacar que el Niño Rey de Reyes no solamente es venerado aquí en la ciudad y Provincia sino que tiene muchos devotos fuera del país por hermanos Ecuatorianos que residen por Europa y Estados Unidos y que vienen cada año solo por estar presentes en esta celebración religiosa en honor al niño Rey de Reyes. (HEREDIA 1998

P 238). Después de esta celebración los fundadores agradecen a los priostes por todo el trabajo y el acto realizado para el niño y les entregan una placa recordatoria y además una foto gigante del niño como recuerdo de esta. (HEREDIA, 1998 P 248). Para estos dos actos religiosos el obispo de la ciudad delegaba a novicios o algún sacerdote para que coordine las novenas del niño Rey de Reyes, con los priostes de la fiesta con el fin de suprimir cualquier inicio de paganismo dentro de la celebración, por parte de quienes son los encargados de organizar el acto.(HEREDIA, 1998 P 242).

1.4. Cultura y tradición de la ciudad de Riobamba



FIGURA 14-1 BAILE DIABLO CARETA DE LATA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

Los Riobambeños somos herederos directos de un gran pasado histórico de miles de años atrás, descendientes directos de los Puruháes y Duchicelas, pueblos y dinastías aborígenes, constituyeron señoríos libres, independientes y valerosos. Es un pueblo rico en tradiciones, folclore, música, danza, creencias y conocimientos de medicina. Hay comunidades indígenas como la de Nizag, en el cantón Alausí, que guardan celosamente sus costumbres y tradiciones sociales y étnicas, Los toros, los caballos, los gallos, los bailes, los desfiles, reinas, pases de niño, disfraces, reyes, curiquingues, son fiestas que tienen lugar a lo largo de todo el año. (ANDINA, 2010)



FIGURA 15-1 BAILE CURIQUINGUES

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

Estas festividades se ha mantenido por muchas décadas y gira alrededor de una costumbre , en la que los principales protagonistas son los dueños de los distintos iconos de Jesús niño, que se denominan fundadores o dueños de la imagen venerada , conjuntamente con los antiguos priostes,. Ellos escogen a los priostes de la fiesta a realizarse, los cuales cuentan con la colaboración directa de distintas personas , que en un acto de agradecimiento hacia quien les ha concedido sus favores, apoyan a la fiesta ya sea con especies o con la participación directa en las comparsas, en donde interpretan a personajes típicos del folclor andino, no faltan diablos, sacharunas, curiquingues, perros, payasos, etc. La Fiesta tiene su auge con la misa y los pases del Niño, que es el resultado de una preparación anual, ya que para que esta tenga éxito, se debe cumplir con una estructura establecida en la memoria histórica de los devotos y entender toda la problemática social que gira alrededor de la imagen religiosa. (Abedrabbo Cisneros Andres, 2009)



FIGURA 16-1 NIÑO REY DE REYES- FIESTA CAPITANIA

Fuente: <http://colchagagnaymariaelena7am.blogspot.com/2012/07/fiesta-tradicional.html>

1.4.1. Origen del Personaje popular

Los personajes populares son parte indispensable de todas y cada una de las fiesta y celebraciones tradicionales que forman parte de nuestra diversidad cultural las comparsas, desfiles, romerías pero sobre todo de los pases de niño en la ciudad de Riobamba que es una de las fiestas más importantes de catolicismo , así como otras expresiones del folklore, además de poseer un especial simbolismo dentro de las diferentes comparsas que aquí aparecen , también destacan por su indumentaria colorida que hace a cada personaje particular y único a la vez que va desde la más sencilla hasta la más decorada , como la del diablo de lata , hasta la más lujosa, como la del danzante de cacha.



FIGURA 17-1 BAILE DIABLO CARETA DE LATA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

Riobamba ofrece las más alegres celebraciones durante los meses de Diciembre y Enero. Así como en muchas ciudades más pero en nuestra ciudad está son las más variadas y coloridas todas estas celebraciones tienen su origen desde la mezcla de las creencias españolas e indígenas, que caracterizan a nuestra cultura, de aquí se originan los trajes tradicionales, bailes y priostes que son factores comunes en las festividades.



FIGURA 18- 1 BAILE TRADICIONAL DIABLO HUMA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

1.5 Definición de Personaje Popular

Un personaje popular es aquel que sobresale y permanece en la memoria de los habitantes según a donde este corresponda no solo por su donaire y su gracia sino también por su humor y otras características fundamentales tanto en el aspecto físico, en las anécdotas que surgen alrededor de él y también por sus oficios u otra característica que los hace inolvidables.



FIGURA 19-1 BAILE DEL SACHA RUNA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

El reconocimiento de un personaje popular es lo que más se ha esquematizado; para las personas según su forma de pensar este puede llegar a ser vulgar, de mal gusto, o simplemente algo sin gracia pero en el fondo tiene un gran corazón y posee una gran sabiduría" además que está lleno de toda la variedad cultural que hemos heredado de nuestros ancestros un personaje popular no sólo es aquel que queda inmortalizado en la memoria del pueblo por sus anécdotas, su picaresca, o su humor criollo, sino que es aquel que se recuerda por su oficio, por el hecho de pertenecer a la tierra de dónde venimos por ser Riobambeños y herederos de la gran diversidad cultural , sin importar cuál sea cada uno de estos forma parte importante en cada una de las festividades que las hacen únicas .



FIGURA 20-1 CURIQUINGUE PASE DE NIÑO

Realizado: Duchí Pesantez Pilar A 2015

1.5.1 Características de los personajes del pase de niño

Las características más importantes de los personajes que aparecen en el tradicional pase del niño, está conformadas por varios aspectos esenciales que se dividen a la vez en otros más como son características físicas, sociales y culturales.

1.5.1.1 Características Físicas

Dentro de este encontramos todo lo relacionado a lo que tiene que ver con la vestimenta, accesorios, altura y características de la fisonomía propia de cada uno que lo hace llamativo pero único a su vez.

- Género
- Altura
- Color de cabello
- Color de ojos
- Color de Piel
- Rasgos fisonómicos (Mascaras)
- Vestimenta (Accesorios)
- Tipo de Prendas
- Color de las Prendas
- Tipo de calzado
- Simbología predominante en la vestimenta

1.5.1.2. Aspecto Social

- Lugar de origen
- Fiesta popular
- Fecha en la que aparece el personaje
- Origen del personaje



FIGURA 21-1 CURIQUINGUE PASE DE NIÑO-3 CURIQUINGUE PASE DE NIÑO

Fuente: <http://www.elcomercio.com/actualidad/riobamba-pase-nino-rey-ecuador.html>

1.6 Personajes tradicionales del pase del niño

1.6.1 Payaso

Este personaje colorido y alegre es considerado patrimonio en la provincia de Chimborazo es uno de los personajes que en el pase cuidan de la integridad física del niño, el payaso es un personaje jocosos que se mezcla entre los asistentes pega con el “chorizo”. Va vestido con el conocido traje de payaso que es elegante y muy colorido a la vez, hecho de una sola pieza de colores fuertes, con un gran encaje en el cuello muchas veces con un chaleco de tela gamuza con gran decoración de hilos dorados, plateados con imágenes del niño Jesús y la virgen María, muchas veces combinando dos telas diferentes, las mangas y los pantalones son bombachos, fruncidos en las muñecas y en los tobillos el cuello es grande y engolado.



FIGURA 22-1 PAYASITO Y BAILE TRADICIONAL

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

Lleva una careta de cartón forrada de papel pintado, o de metal que a simple vista parece ser plástica, caretas llenas de múltiples expresiones. Casi siempre un fondo blanco, pintada con figuras geométricas y una boca grande en colores vistoso, y una gran sonrisa. En la cabeza lleva un bonete que es un sombrero cónico muy largo, hecho con cartón y forrado de papel de colores brillantes o a un solo color. En la mano llevan un chorizo hecho de tela y relleno de trapos o de aserrín, con el que le pegan a la gente.

El payaso recita “lecciones”, las mismas que las dice con una voz desfigurada, en un todo falsete, al ritmo de la música mueve su cuerpo al ritmo de las melodías entonadas.



FIGURA 23-1 BAILE DEL PAYASO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

1.6.2 Curiquingue

Lo vistosos curiquingues son los personajes que nos recuerdan esa ave mitológica adorada por los antiguos hombres de Tacunga y venerado por Huayna Capac; su origen es indígena se decía que tenía unas alas muy grandes con las que hacía que vuele su esperanza para que la vida cambie; una especie de bonete muy alto va sobre la cabeza en el que termina un pico pequeño de ave.

Estos hombres pájaro van siempre unidos y a cada lado de la comparsa abrazan con sus grandes alas a la gente y picotean sus cabezas con cariño.



FIGURA 24-1 CURIQUINGUE BAILE TRADICIONAL

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

En nuestra provincia son una representación de una Ave Sagrada para el pueblo Puruhá, a la que le rendían culto, la misma que estaba ligada a los ceremoniales agrícolas. Los ancestros ofrendaban pilches con cuicas para que la Curiquinga se alimente, y así puedan tener buenas cosechas, costumbre ancestral que se reproduce en la danza de la Curiquinga.



FIGURA 25-1 VARIACIONES PAYASO Y DIABLO DE LATA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

1.6.3 Diablo de lata

Su origen lo describen como un indígena disfrazado de diablo, encabezando el cortejo al lado de los Sacha Runas y azotando con látigos a los niños y asustando a quien este a su paso. Entre los turistas es considerado como el que más sensación causa y es el principal punto de atención entre los turistas y visitantes, el diablito actúa en grupos más conocidos como la diablada, el grupo de diablitos más representativo es de los de Santa Rosa, lo más relevante de su traje es sus cuernos, la elegancia de sus prendas y también su látigo, sonaca, y farol se los observa también bailar en las procesiones del Corpus y en las festividades principales.



FIGURA 26-1 DIABLITOS DE SANTA ROSA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

Se dice también que en el tiempo de la Conquista Española en el siglo XVI, el diablo se dio en aparecerse a las multitudes de indios en la forma del Inca Atahualpa, dando las órdenes de resistencia ya contra los blancos, en general, ya contra las predicaciones de los Misioneros o ya contra los mismos indios, e ilusionándoles con promesas de bellos y prontos sucesos que nunca se cumplían.



FIGURA 27-1 DIABLADA DE SANTA ROSA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

1.6.4. Danzante de cacha

Los elegantes danzantes de Cacha, son diferentes entre ellos no solo por sus decoraciones en sus penachos ellos visten atuendos diferentes los bailarines usan una careta metálica con bigote y patillas, una peluca rizada y un sombrero decorado con flores y espejos, este atuendo fue tomado por los indígenas creando así una careta y ropa que imitaba a las imágenes de santos que veían en las iglesias, es por eso que usan pelucas rubias y tienen rasgos españoles.



FIGURA 28-1 BAILE DANZANTES DE CACHA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

El danzante surge del mestizaje cuando los españoles vinieron a evangelizar nuestra tierras se produjo una mezcla andina y religiosa que es muy notoria en cada atuendo del danzante tradicional estos acompañan y engalanan la presencia de los priostes y de la banda las mujeres de los bailarines son los encargados de limpiar el sudor del rostro de sus esposos hijos o hermanos que participan de este , les dan chicha y bebidas con azúcar para que logren superar el recorrido que hacen por las calles hasta la iglesia.



FIGURA 29-1 DANZANTE DE CACHA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

1.6.5 Sacha Runa

Este personaje tiene dos definiciones culturales la una es que es un enmascarado y un mito como enmascarado, en 1847 antropólogos lo veían en las procesiones quiteñas encabezando el cortejo al lado de los diablitos; azotaban con látigos a los niños, haciendo retirarse a los espectadores. Otros antropólogos defienden una sugestiva hipótesis acerca de su origen en nuestras fiestas populares.



FIGURA 30-1 SACHA RUNA PELO DE CABUYA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

Se dice que en las ciudades centrales como, Chimborazo, Tungurahua, Cañar y Azuay, de los encabellados del Oriente, esto es, los shuaros y yumbos; en consecuencia de dicha invasión, es decir, a raíz de la misma y como reminiscencia de la misma, la mayoría de los indios del Chimborazo, anualmente, celebran los bailes de los Yumbos, Auca, Sacha Runas llevando la vestimenta ceremonial de los orientales.



FIGURA 31-1 SACHA RUNA TRAJE DE TELA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

1.6.6. Perro

Este personaje tiene gran significado dentro del pase de niño es representante de la alegría, de la fiesta y las travesuras típicas del día de Reyes es parte fundamental de la cosmovisión andina se los considera guardianes y protectores de la naturaleza y de todo lo que tiene que ver con esta celebración.



FIGURA 32-1 BAILE PERRO TRAJE MILITAR

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

1.7 Personajes considerados patrimonio Inmaterial

Los pases del Niño colorean las calles de Riobamba con personajes hijos del sincretismo. La tradición se ha mantenido desde el influjo de los barrios artesanalmente con latas y remaches; así nació el personaje que se heredó a la generación siguiente y que, actualmente, es una figura infaltable en todos los pases del Niño de Riobamba. Los diablos de lata y los payasos del barrio Santa Rosa representan la visión mestiza de la fiesta por el nacimiento del Niño Jesús. Mientras que los curiquingues y los sacha runas, dos personajes sagrados, se incluyeron como una representación de las creencias de la cultura indígena, en un sincretismo colorido de los barrios. Un patrimonio de curiquingues, payasos, sacha runas y diablos el payaso. Un personaje festivo que bromea con el público y acompaña con sus gestos. (MÁRQUEZ, 2015)



FIGURA 33-1 PERRO PASE DEL NIÑO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

En un estudio hecho por el GADMR de Riobamba se declaró como patrimonio a algunos personajes. El paso típico del diablo de lata es elegante. Camina al ritmo de un sonajero fabricado con pequeñas piezas redondas de metal o tapas de botellas mientras suena la canción María Manuela, un yaraví entonado generalmente por una banda de pueblo. El traje está compuesto por un pantalón de tela negra, zapatos de charol, una leva roja y azul de tela espejo o de terciopelo. La cabeza está envuelta con un pañuelo y sobre este, se colocan una trenza larga de cabuya y una careta de lata con el rostro de un diablo colorado. (MÁRQUEZ, 2015)



FIGURA 34-1 DIABLO DE LATA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

La tradición nació en el barrio Santa Rosa y representa el espíritu festivo de la Navidad. Antaño, Santa Rosa era conocida como un barrio de hojalateros. En una ocasión a uno de ellos se le ocurrió reemplazar la máscara de cartón por una fabricada. Un morador del sector “Recuerda que al que vestirse de diablo era todo en ritual su padre y hermanos lo hacían religiosamente por la devoción al Niñito. Quien manifiesta que le da alegría que los jóvenes de hoy continúen con esa tradición, porque nunca se perdió el personaje, más bien se incrementaron los bailarines”. El sacharuna y el curiquingue, en cambio, tiene un origen indígena, propio de la serranía ecuatoriana. Los dos personajes representan el espíritu del páramo andino y son considerados protectores de la Pacha Mama y de los animales que ella cobija Sacharuna es una composición kichwa que en español significa ‘hombre musgo’. No habla, pero hace sonidos graciosos y en los pases del Niño se dedica a bromear con la gente que mira las comparsas desde las aceras. (MÁRQUEZ, 2015)



FIGURA 35-1 BAILE PAYASO TRAJE ROJO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

“Este personaje “Aparece cuando los animales están en peligro o hay un conflicto. Él escoge a los toros más bravos y robustos para llevarlos a otros cerros seguros”, explica Valeria Anaguarqui, una yachak de San Juan. Ella, como otras decenas de pastores campesinos, asegura haberlo visto en los páramos. Lo describe como un hombre grande, que lleva un fuste para asustar al ganado y utiliza lo que parece ser un poncho café o negro oscuro. “El sacharuna aparece solo cuando llueve y hay mucha neblina, es muy rápido y no se deja ver bien”, describe Anaguarqui.” (MÁRQUEZ, 2015)



FIGURA 36-1 SACHA CON FUETE

Realizado: Duchí Pesantez Pilar A 2015

1.8. Cromática relacionada a las celebraciones del pase del niño

1.8.1. Psicología de la Cromática Andina

Cada uno de los colores de la cromática andina tiene su significado en los ritos y su relación con cada uno de los principios que los diferencia entre masculino y femenino, es así como representa cada uno en la vestimenta y trajes de personajes populares. Cada color está formulado y relacionado con símbolos sagrados, que varían según la cultura y a lugar a donde pertenecen.

En ciertas ocasiones, los colores tienen un significado y propósito especial, algunos son emblemáticos, otros festivos o están relacionados con la liturgia o alguna celebración y en los distintivos ideológicos y comerciales, el color es significativo de una manera irracional, por eso el color es un elemento signico directo que opera en la sensación.



FIGURA 37-1 TRAJES TÍPICOS- REGIÓN ANDINA

Fuente: <http://www.viajejet.com/traje-tipico-de-la-region-andina/>

1.8.2 Blanco- yurak

Este color representa la fertilidad, la fecundidad y todo lo relacionado a la abundancia de productos fruto de la tierra, este color representa feminidad y está asociado a la tierra, al agua y a metales preciosos, se notará que todo significado está relacionado con la Pachamama o tierra.



FIGURA 38-1 TRAJES TÍPICOS- REGIÓN ANDINA

Fuente: <http://locuraviajes.com/trajes-tipicos-del-ecuador/>

1.8.3 Amarillo- killu

Está relacionado directamente con todo aquello del pasado es un signo de masculinidad, este color representa el oro que igualmente es considerado como un color que representa la riqueza de los antepasados indígenas, asociado también con la alegría del pueblo y sus fiestas.

1.8.4. Rojo- puka

Representa el sacrificio de los indígenas que habitaron en la tierra y está relacionada con el principio de la vida este color se usó más a partir de la llegada de los españoles cuando vinieron a colonizar representan los sacrificios, dolor, sufrimiento y sometimiento.

1.8.5 Rosado - wamintsi

Es un color usado se utiliza en las ceremonias matrimoniales, resalta la belleza de la mujer.

1.8.6 Verde- waylla

Representa la fertilidad es un color femenino tiene relación directa con la variedad y la prosperidad de las tierras que son productivas símbolo de esperanza y mucha fuerza.



FIGURA 39-1 TRAJES TÍPICOS CURIQUINGUE

Fuente: <http://www.justicia.gob.ec/en-riobamba-se-celebro-el-pase-del-nino-como-preambulo-de-la-navidad/>

1.8.7. Café - chuku

Tiene un significado maléfico y en cierto modo se lo relaciona a los excrementos se lo asocia con diversos espíritus masculinos también representa el color de las lanas café son siempre indicativas de propósitos malévolos.

1.8.8 Violeta- maywa

Es un color que se lo considera con un valor muy grande ya que representa el sufrimientos se lo puede ver en las lanas violetas que son usadas contra una persona en un acto de magia negra o de brujería.

1.8.9 Negro- yana

Este color evidencia y está asociado directamente con los espíritus más peligrosos y malos que existen, simboliza duelo bastaba que una persona tenga una prenda de color negro en señal de luto.



FIGURA 40-1 TRAJES TÍPICOS - REGIÓN ANDINA

Fuente: <http://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador-ropa-indigena-estilos-impone.html>

1.9 Definición de la impresora 3d

Es una máquina capaz de imprimir figuras con volumen forma tridimensional a partir de un diseño hecho por un programa modelado en un ordenador, ayuda a producir un diseño 3D creado con un computador y verlo en físico. Ahora ya no es solo posible impresión de documentos electrónicos sino también de diseños en 3d que da un salto más allá y son capaces de imprimir y crear objetos completos y complejos, son la auténtica revolución tecnológica.

Después de hablar en detalle de los impactos profundos que las tecnologías aditivas tendrán en las próximas décadas, puede costar volver a la tierra para ver su estado actual. Estamos apenas en el comienzo de la adopción masiva de las impresoras 3D, y las tecnologías aditivas de hoy en día tienen muchas limitaciones importantes, limitaciones que uno tiene que evaluar cuidadosamente para ver si las impresoras actualmente disponibles en el mercado tienen las características necesarias para el propósito específico del usuario. En este sentido, un problema importante es que en los medios se suele hablar de las impresoras 3D como si ya fueran máquinas que pueden fabricar casi cualquier cosa que quieras, pero al menos por ahora— estamos muy lejos de esto. Tal vez el mejor punto de partida es el hecho de que no existen las impresoras universales, sino que hay una constelación de tecnologías distintas, cada una con sus propias ventajas y desventajas, y cada una limitada en cuanto a los materiales que se pueden usar en el proceso de impresión.” (Vazhnov, 2015)

1.9.1. Historia de la Impresión 3D

La impresión 3D surge en 1976, cuando por primera vez luego de esto , se le hicieron algunas adaptaciones y grandes avances relacionado al concepto de la inyección de tinta convirtieron esta nueva tecnología de impresión con tinta a impresión con materiales de diferentes tipos en las últimas décadas se han desarrollado nuevas técnicas en las industrias, la estereolitografía, que es un proceso de impresión que permite que un Objeto en 3D se cree a desde varios datos digitales, esto se lo utilizo para crear un modelo 3D a partir de una imagen que deja que los usuarios prueben un diseño antes de que este se reproduzca en mayor cantidad .

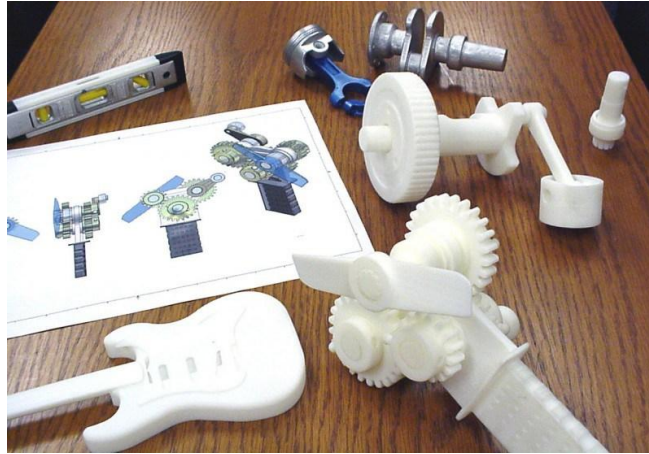


FIGURA 41-1 IMPRESORA 3D- ARCHIVOS CAD

Fuente: <http://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador-ropa-indigena-estilos-impone.html>

Luego se desarrolló un órgano humano que fue un aumento de la vejiga urinaria utilizando recubrimiento sintético con células propias del cuerpo. Por lo que la impresión de órganos relacionados a la regenerativa, abrió nuevas puertas al desarrollo para nuevas estrategias de los órganos con células propias del paciente, y el riesgo de que estas sean rechazadas es prácticamente imposible, también se ha diseñado un riñón en miniatura que es funcional y que tiene la capacidad de filtrar sangre y producir orina diluida en un animal, desarrollando así como objetivo de imprimir los órganos y tejidos con nuevas tecnologías. Después de varias aplicaciones la nueva visión de este proyecto fue el de democratizar estas impresoras para lograr que estas lleguen a todas las personas del mundo, lo que les permite crear productos a diario por su cuenta.

En los 90 se diseñó un modelo de impresión 3D por inyección trucando una vieja impresora tradicional, después se fundaron su propia empresa, por 3DSystems. Con las nuevas tecnologías es posible la reproducción de maquetas y prototipos de cualquier tipo relacionado a la arquitectura y al diseño y construcción. Con esto las maquetas dan vida a los conceptos que cada persona.

El desarrollo de los sistemas de diseño asistido, y su evolución hacia los sistemas de modelado edificación, ha permitido lograr proyectos con una calidad muy grande. El siguiente paso, la elaboración de maquetas y prototipos físicos que permiten al arquitecto tanto ayudar a diseñar sus proyectos, como comunicar sus ideas a un cliente, se ha facilitado y agilizado enormemente con la tecnología de impresión 3D. Frente a los procesos clásicos de construcción de maquetas y

prototipos, entre las ventajas de esta tecnología están el poder reproducir cualquier geometría, la facilidad de introducir cambios en el diseño y la velocidad.

1.9.2. Características de Impresoras 3D

Cualquier rubro de la economía donde la personalización agrega mucho valor es potencialmente ideal para el uso de impresión 3D. Un ejemplo popular ahora es imprimir muñecos de las personas a base de escaneo 3D. Seguramente, es algo que va a ser popular solamente mientras dure la novedad de las impresoras 3D, pero el principio es más general y es una buena herramienta para buscar oportunidades. Por ejemplo, unos de los primeros usuarios de impresoras 3D fueron los talleres ya que cada cliente quería una forma personalizada según su gusto. (Vazhnov, 2015)

Hay gran variedad en las impresoras 3D ya que en cada una se usa un material diferente, la logística del suministro no siempre como uno lo desearía. Existe una gran diversidad de métodos disponibles para la impresión 3D. Sus principales diferencias se encuentran en la forma en la que se usan las diferentes capas para crear piezas. Algunos métodos como el modelado por deposición fundida (FDM) o el sinterizado selectivo por láser (SLS)



FIGURA 42-1 OBJETOS IMPRESOS – COMUNIDAD MAKER

Fuente: <https://telecotowalk.wordpress.com/2013/11/01/la-historia-del-futuro-industrial-como-surgio-la-impresion-3d/>

El ablandamiento del material es lo más común en este tipo de equipos para producir las capas, mientras en otras este es depositado como líquido estos son tratados con diferentes tecnologías, hay mucha variedad en los polímeros usados como materiales esenciales, se los adapta sea cual sea las necesidades del cliente.

El material más solicitado es el ABS que no es más que un plástico muy resistente al impacto, y que es utilizado especialmente en la industria de la automoción pero en ocasiones también en lo

domestico, es considerado como un material termoplástico sin forma, ya que es sometido a la exposición de temperaturas altas, es ahí donde se vuelve flexible muchas veces este se derrite, y en el proceso de enfriamiento este se vuelve duro, este es un material de uso en ingeniería porque su elaboración y procesamiento es algo más complejo y está compuesto por tres bloques, que se le denomina terpolímero.

Este material se puede pintar en la mayoría de los colores obteniéndose un buen acabado su, moldeado mediante inyección, mantiene la combustión y se lo usa en aleaciones con otros plásticos, para reducir el coste de este material es lo que está haciendo que en los últimos años en algunos países del mundo, y se lo está reemplazando por el Poliestireno de alto impacto, sobre el que hablaremos otro día.

En la actualidad más se utiliza con otros materiales sustitutivos como el PLA y aunque sus aplicaciones son muy parecidas a temperaturas extremas, por la buena tolerancia de éste a la pigmentación de sí mismo, aunque su precio es más elevado que el PLA.

Existen muchos materiales cada uno permite lograr texturas especiales o flexibilidad, que funcionan en una mezcla de yeso con plástico que permite crear piezas con una textura similar a la piedra, que a simple vista no parecen plástico gomoso que permite imprimir objetos flexibles, a los cuales se les aplica estrés y no se rompen.

1.9.3 Clasificación de Impresión 3D

Existe gran variedad en cuanto a impresoras 3D hoy en día existe infinidad de modelos y precio de las mismas cada una con diferentes características una más novedosa que otra, todas pero todas estas están relacionadas con una característica fundamental y común que es la que en estas los objetos se imprimen capa a capa, el orden es de inferior a superior, siguiendo el modelo del archivo CAD en el que está el Diseño previamente creado en la computadora.



FIGURA 43-1 TIPOS DE IMPRESORAS – WORD EXPRESS

Fuente: <https://impresorashistory.wordpress.com/2014/10/04/tipos-de-impresoras/>

En este tipo de impresoras está constituido por una parte metálica que contiene en su parte exterior los moldes, que pasan por una varilla metálica paralela al rodillo donde se asienta el papel. La rueda está continuamente girando y cuando el tipo a escribir pasa delante de la cinta entintada se dispara, por la parte de atrás pasa un martillo que hace que el carácter se imprima en tinta sobre el papel.



FIGURA 44-1 IMPRESORAS 3D DEL FUTURO – IMPRESOS 3D

Fuente: <http://www.taringa.net/post/info/18686116/La-impresora-3D-El-futuro-de-la-Tecnologia.html>

1.9.4 Impresoras 3D por Inyección

Este es el material consentido de las piezas de Lego, también utilizado en la carrocería de los automóviles, los electrodomésticos y las carcasas de celulares y prototipos. Pertenecen a la familia

de los termoplásticos o plásticos térmicos pero contienen una base de elastómeros a base de polibutadieno que los hace más flexibles y resistentes a los choques. El ABS (acrilonitrilo butadieno estireno) se funde entre 200 y 250 °C y puede soportar temperaturas muy bajas (-20 °C) y muy elevadas (80 °C). Además de su alta resistencia, este material permite obtener una superficie pulida, es reutilizable y puede ser soldado con procesos químicos (utilizando acetona por ejemplo). Sin embargo, no es biodegradable y se encoje en contacto con el aire, razón por la cual la plataforma de impresión se debe precalentar con el fin de evitar el despliegue de las piezas.

El ABS es empleado principalmente en la técnica de modelado por deposición fundida (FDM) y, en consecuencia, se encuentra disponible en la mayoría de impresoras personales como la Replicator 2 de Makerbot y las Ultimame. Además, un derivado del ABS, en forma líquida, es utilizado en los procesos de estereolitografía y PolyJet. (Sanchez, 2015)



FIGURA 45-1 DESCUBRIENDO LOS PLÁSTICOS DE LA IMPRESIÓN 3D

Fuente: <http://www.3dnatives.com/es/sinterizado-selectivo-por-laser-les-explicamos-todo/>

1.9.5. Usos específicos de impresoras 3D

1.9.5.1 Prototipado

Es muy importante poder elegir entre diferentes opciones en las etapas tempranas del proceso del diseño e ingeniería de cualquier producto. Por lo tanto, normalmente es una elección entre dos alternativas sin comprometerte a un cierto diseño sin poder evaluarlo realmente o hacer cambios costosos en las etapas. (Vazhnov, 2015)



FIGURA 46-1 QUE PUEDO HACER CON EL 3D- FRAN SOLANO

Fuente: http://fcd.ort.edu.uy/9898/3/los_resultados_del_laboratorio_de_prototipado_3d.html

De este modo, las impresoras 3D ayudan a bajar los costos de desarrollo y crear ahorros que pueden ser significativos. Por otro lado, al darle al diseñador la posibilidad de explorar, conversar y recibir opiniones sobre una mayor cantidad de alternativas en las etapas tempranas del proceso, aumenta la calidad de las decisiones tomadas, lo que resulta en productos más creativos. (Vazhnov, 2015)

Asimismo, los ingenieros y los diseñadores pueden usar las tecnologías de impresión 3D para chequear si las ideas de diseño funcionan en la vida real y cumplen con los requisitos de ensamblaje y desempeño. Las impresoras 3D pueden ser usadas para ver si una parte encaja correctamente con otras partes del producto final, si tiene la forma y las características funcionales deseadas, si hay interacciones inesperadas entre partes, etcétera. (Vazhnov, 2015)

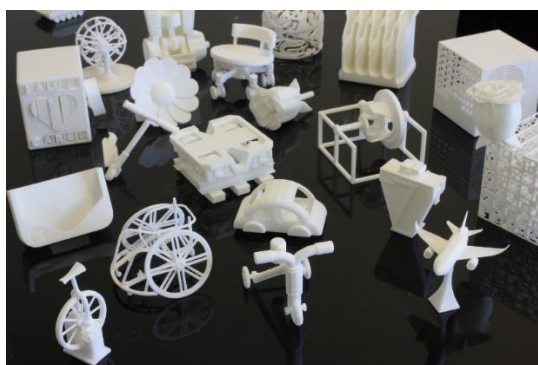


FIGURA 47-1 LABORATORIO DE PROTOTIPADO - INSITU

Fuente: http://fcd.ort.edu.uy/9898/3/los_resultados_del_laboratorio_de_prototipado_3d.html

Al poder detectar los problemas potenciales de forma temprana, profesionales pueden verificar o rechazar la hipótesis de forma más eficiente y, de este modo, explorar más soluciones potenciales, avanzar más rápido, y ahorrar tiempo y recursos. (Vazhnov, 2015)

1.9.6 Producción de productos terminados

Las impresoras 3D actuales poseen las características de desempeño necesarias para los productos finales, la producción con impresión 3D puede ser una opción muy atractiva, tanto para producción masiva como para usos más especializados –como la producción de una primera muestra en una compañía de marketing, para disminuir el desperdicio de los insumos, o como modo de producción alternativo de ciertas partes con el fin de evitar interrupciones en la línea de producción en caso de tener problemas con los suministros. (Vazhnov, 2015)

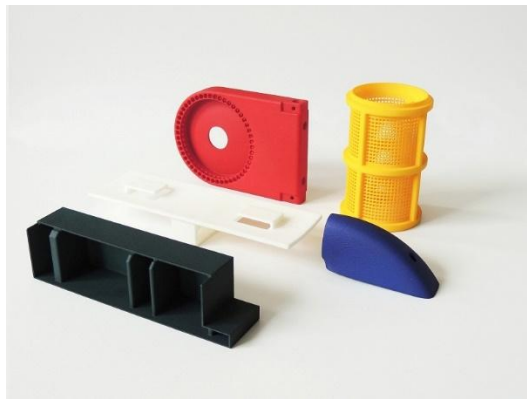


FIGURA 48-2 RÖCHLING OFRECE IMPRESIÓN EN 3D

Fuente: http://www.roechling-plastics.es/es/noticias/noticias/noticias.html?tx_ttnews%5Btt_news%5D=634

1.9.7 Moldes y otras herramientas para la producción 3d

La producción es a gran escala, los procesos de moldeo por inyección son mucho más rápidos y económicos en términos de costos unitarios. Sin embargo, la fabricación de moldes complejos sobre la base de diseños digitales en archivos CAD, muchas veces lleva una semana o más. Con la impresión 3D, este tiempo baja dramáticamente, ya que la impresora puede imprimir un molde en unas horas. Imprimir los moldes y otras herramientas de producción te permite llevar productos desde la idea hasta la producción masiva en mucho menos tiempo. (Vazhnov, 2015)



FIGURA 49-1 IMPRESIÓN ADITIVA 3D- PRODUCCIÓN CINE PERSONAJES

Fuente: http://www.print3dworld.es/2014_02_01_archive.html

Debido a las distintas tecnologías algunas van ser más adecuadas que otras y es posible que dadas las necesidades ninguna todavía ofrezca las características adecuadas. Es importante tener presente que cada una de estas tecnologías tiene sus propias fortalezas y también debilidades claves. A pesar del entusiasmo que se genera alrededor de la impresión 3D, por ahora estamos muy lejos de la fabricación digital universal. (Vazhnov, 2015)

1.9.8 Usos básicos: juguetes y figuras

Otra de las utilidades más divertidas de la impresión 3D es una la más simple pero a la vez la más difícil de realizar se trata de imprimir son figuras o juguetes de colección en una sola pieza en un tamaño estándar o pequeño y en torno a este, se han desarrollado interesantes propuestas dentro del mercado de juguetes que se adaptan a los deseos de cada niño con esto cada uno tiene lo que siempre había querido.

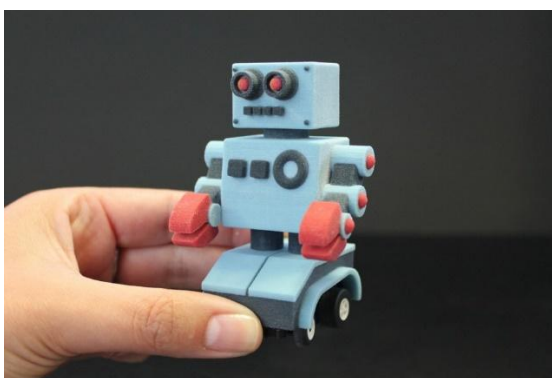


FIGURA 50-1 USOS INNOVADORES – IMPRESORA 3D

Fuente: <https://www.fayerwayer.com/2013/07/los-7-usos-mas-innovadores-de-las-impresoras-3d/>

1.9.9 Materiales de Impresión 3D

Dentro de los materiales de impresión se requiere una temperatura de cabezal de unos 240°C y de bandeja de 110°C, las piezas de LEGO están hechas de ABS. PLA: el ácido poliláctico es otro de los filamentos estrella de la impresión 3D. Es biodegradable y normalmente se obtiene de almidón de maíz, por lo que al derretirse huele casi a comida y puede usarse para recipientes de comida. La textura de las piezas no queda tan suave como con el ABS, pero sí más brillantes y las esquinas salen mejor. Su densidad es de entre 1,2 y 1,4 g/cm³. La temperatura necesaria para su impresión es de unos 210°C con la cama a unos 60°C. En ambos casos podemos encontrar, tanto en PLA como en ABS, todo tipo de colores, que van desde el crudo natural, hasta dorados y plateados. Pero además también existen variedades de estos materiales con propiedades especiales. Tenemos por ejemplo colores fosforescentes, que brillan en la oscuridad, o fluorescentes, que brillan al exponerlos a luz UV. También materiales que cambian de color según la temperatura y hasta variedades flexibles o que conducen la electricidad. (Burón, 2013)



FIGURA 51-1 MATERIAL PLA PARA IMPRESOS

Fuente: <http://www.definicionabc.com/tecnologia/impresion-3d.php>

1.10. Ilustración

1.10.1. Géneros de la ilustración

1.10.1.1. Conceptual

No está obligada a ceñirse a los datos proporcionados por un texto, un argumento literario o una información, sino que desarrolla una idea personal nacida de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema que se propone ilustrar. Representa ideas generales, no hechos en particular. Son las que dejan un margen más amplio a la creatividad y al estilo personal del diseñador.” (Cristina Martín Quiles, 2012)

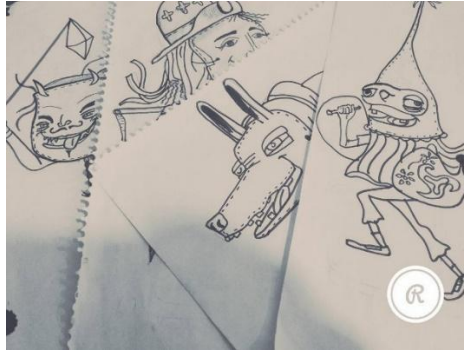


FIGURA 52-1 ILUSTRACIÓN PERSONAJES

Realizado: Duchí Pesantez Pilar A 2015

1.10.1.2. Publicitaria

“Está destinada a acompañar o a dar forma y personalidad de una marca es importante de este tipo de ilustraciones es el impacto generado y la eficacia visual. (Cristina Martín Quiles, Patricia Galán Manchado. “(Cristina Martín Quiles, 2012)

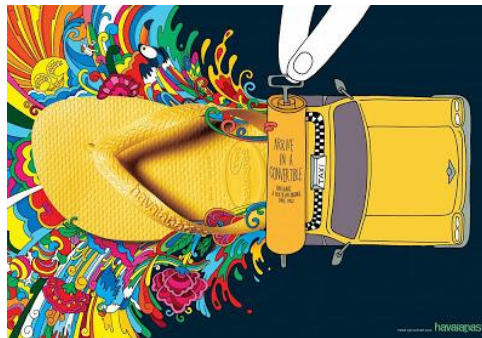


FIGURA 53-1 ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

Fuente: <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

1.10.1.3. Lápiz y carboncillo

Generalmente estos ilustradores proceden de escuelas de arte y tienen formación de dibujo al natural, tienen tonos clásicos y son usados para varios temas es aquella ilustración en la que se usa muchas luces y sombras. (Cristina Martín Quiles, 2012)

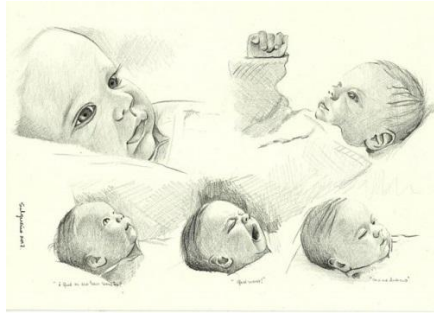


FIGURA 54-1 ILUSTRACIÓN CON LÁPIZ

Fuente: <http://mjsalgueiro.blogspot.com/p/retratos.html>

1.10.1.4. Digital

Son ilustraciones realizadas por la pc, para esto existen programas adecuados para este trabajo que simulan las técnicas reales, sin embargo la técnica vectorial es la más interesante en este campo ya que se usa la pc y las tabletas graficadoras como herramienta principal para este proceso de ilustración. **(Cristina Martín Quiles, 2012)**



FIGURA 55-1 ILUSTRACIÓN CON LÁPIZ

Fuente: <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

1.11 Concepto de Marca

Una marca es aquel nombre o símbolo que se usa para identificar a un producto o servicios de una determinada empresa o persona, mediante esta se le ofrece al público un valor adicional así como la garantía de que no existirán productos idénticos, con lo que los consumidores compran y va mucho más allá de la propia materialidad del producto, además está nos ofrece grandes ventajas , la primera es en cuanto a la diferenciación del producto que se oferta ante la

competencia, presenta muchas más ventajas para el consumidor porque facilita la identificación y denotan una calidad incomparable por todo ello la marca es uno de los principales atributos del producto, mejora la percepción y nos permite establecer importantes distinciones en cuanto al posicionamiento dentro del mercado.



FIGURA 56-1 ILUSTRACIÓN CON LÁPIZ

Fuente: <https://blogmecate.wordpress.com/author/blogmecate/page/27/>

1.11.1. Cualidades de un buen nombre de marca

- La cualidad más importante es aquella que distingue al producto
- Tiene que ser memorable así como también fácil de reconocer por las personas.
- Única y original, llegará a ser competitiva ante las demás.
- Breve y muy sencilla a la vez.
- De fácil lectura y pronunciación.
- Eufónica es decir debe sonar bien.



FIGURA 57-1 MARCA PERSONAL

Fuente: <http://blogs.gestion.pe/divinaejecutiva/2013/11/por-que-crear-una-marca-person.html>

1.11.2. Identidad de la Marca

Son características que están vinculadas de forma muy directa al nombre y símbolo que identificara a nuestro producto, es así que dentro de esta se incorpora un valor adicional ya que con una marca estamos dándole mayor presencia y realce a la misma y de esta forma logramos que nuestro producto o servicio sea único en su imagen y también memorable.

Las principales categorías de activos son:

1. Fácil de reconocer
2. Preferencia a la marca
3. Calidad percibida a primera vista
4. Asociaciones de la marca



FIGURA 58-1 MARCA PERSONAL LOGO

Fuente: <http://blog.letramagica.com/index.php/menu-principal/5-pasos-para-crear-tu-identidad-de-marca/>

1.11.3. Identidad de la Marca

Los factores principales al momento de la elección del color, simbología entre otros factores dependen de un proceso ordenado mediante este se construye al identificador de nuestro producto o servicio en varios pasos cada uno de gran importancia.

Al momento que tenemos una marca sólida, la comercialización es mucho más sencilla porque los clientes saben lo que pueden esperar antes de comprar el producto o servicio, por ello tan solo hay que seguir los siguientes pasos:

- Define la personalidad de nuestra marca: en base a los valores que representa y que serán como una promesa para el cliente así logramos mayor fidelidad y fácil identificación del logotipo, los colores, los eslóganes es ideal e importante que se sepa diferenciar de la competencia.
- Utiliza herramientas profesionales: tu identidad de marca es tu imagen personal siempre es recomendable recurrir a profesionales del diseño.
- Trabaja por conseguir el reconocimiento: todos los aspectos posibles, como por ejemplo embalajes, envases, presentaciones en especial si son promocionales, deberían de ser coherentes con la identidad.

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1. *Público objetivo o target*

El target o público objetivo son jóvenes comprendidos entre los 20 y 24 años de edad cada uno con diferentes características los mismos constan de distintas variables demográficas las cuales se detalla a continuación.

2.1.1 *Variables Psicográficas*

Se puede mencionar una gran cantidad de variables psicográficas pero resaltaremos solo cuatro que se cree que son las más importantes.

- **Estilo de vida:** Son las actividades habituales a las que está acostumbrada la persona, sus consumos diarios, su rutina, qué hace y qué consume con regularidad.
- **Personalidad:** Son rasgos de conducta tales como tímido, responsable, extravagante, impulsivo, tradicional, etc.
- **Valores y creencias:** Constituyen las convicciones que rigen la vida de nuestros individuos como las creencias religiosas, los valores familiares entre otras.
- **Intereses:** Al buscar al usuario ideal se debemos preguntarnos cuales son los intereses o inquietudes que tiene el sujeto, que temas, que actividades le gustan y lo motivan.

Después de esta breve explicación de cada una de las variables que se debe tomar en cuenta para determinar un público objetivo bien definido se procede a dar la información del target.

- **Edad:** De 20 a 24 años.
- **Sexo:** Hombres y Mujeres.
- **Nivel socioeconómico:** Medio bajo, medio alto
- **Psicográficos:** Jóvenes universitarios que tengan un interés en rescatar y revalorizar la cultura y tradición específicamente de la ciudad de Riobamba, son personas con una personalidad divertida, espontanea, autentica y que sus creencias religiosas tengan gran trascendencia en su familia.

El público objetivo al cual está dirigida toda esta investigación está comprendido entre los 20 y 24 años de edad, estos datos se ven reflejado en una población total comprendida en 458,581, personas de las cuales estas representan el 8,8 % del total dicha información consta en la base de datos del último censo del INEC hecho en la ciudad de Riobamba de esta forma se está cumpliendo con todos los parámetros previamente establecidos.

2.2 Muestra

Fórmula para calcular la Muestra

$$n = \frac{Z^2 * N * p * q}{(N-1) E^2 + Z^2 * p * q}$$

$$n = 458,581$$

$$N = 3688$$

2.2.1 Calculo De La Fórmula

Jóvenes

N= 3688 estudiantes

Z= para un nivel de confianza del 95% =0.95

$$p = 50\% = 0.50$$

$$q = (1-p) = (1-0.50) = 0.50$$

$$E = 5\% = 0.05\%$$

2.2.2 Sustituyendo

$$n = \frac{(0.95)^2 * 3688 * 0.50 * 0.50}{(3688-1) (0.05)^2 + (0.95)^2 * 0.50 * 0.50}$$

$$n = \frac{812.25}{8.49}$$

$$n = 96$$

2.3 Trabajo de Campo

2.3.1 Técnicas de Investigación

2.3.1.1. Fuentes de Información

- **Primarias:** Estos son las personas que forman parte del público objetivo.
- **Secundario:** Todo aquello que tiene que ver con lo documentado o que esta de forma bibliográfica.

Ventajas:

- Datos fáciles de obtener y más precisión.
- Costo mínimo.

Existen fuentes de información secundarias como:

- **Internas:** Personas directamente relacionadas al tema
- **Externas:** Son aquellas fuentes que tienen información documentada.

Para obtener la información necesaria se usó fuentes primarias internas llegando directamente al público objetivo mediante el uso de la encuesta.

2.4. Análisis de resultados

En ese punto se define el análisis de cada una de las preguntas hechas a los encuestados, que son personas que están dentro del rango de edad elegido en el público objetivo que conoce a cerca del pase del Niño de la ciudad de Riobamba.

1.- ¿Conoce usted sobre la celebración del Pase de Niño de la ciudad de Riobamba?

TABLA 1- 2 Celebración del pase de niño de la ciudad de Riobamba

Personas	Respuesta	Porcentaje
80	SI	83.33%
16	NO	15,36%
96		100%

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

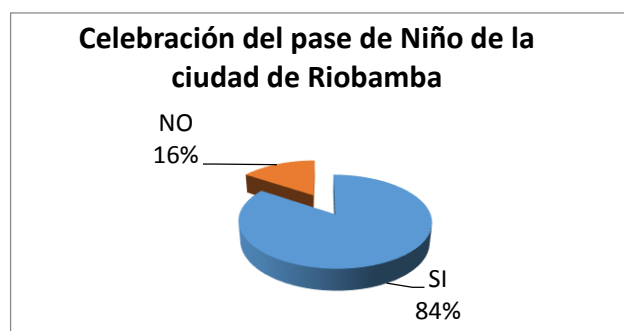


GRÁFICO 1- 2 Celebración del pase de Niño de la ciudad de Riobamba

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

Análisis: La mayoría de jóvenes conocen sobre la celebración del pase del niño que se celebra en los meses de Diciembre y Enero.

2.- ¿Conoce usted sobre los personajes representativos que aparecen en el pase del Niño de la ciudad de Riobamba?

TABLA 2- 2 Personajes representativos del Pase del Niño

Personas	Respuesta	Porcentaje
75	SI	78,12%
21	NO	21.87%
96		100%

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

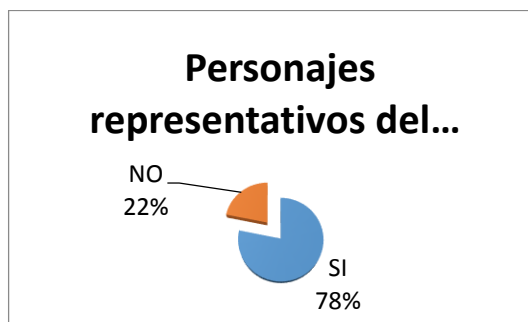


GRÁFICO 2-2 Personajes representativos del Pase del Niño

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

Análisis: Los jóvenes si conocen sobre los personajes del pase del niño que se celebra en los meses de Diciembre y Enero.

3.- ¿Piensa usted que es importante conocer sobre las tradiciones que representan a la ciudad de Riobamba (Pase del Niño)?

TABLA 3- 2 Importancia de las tradiciones

Personas	Respuesta	Porcentaje
90	SI	93,75%
6	NO	6,25%
96		100%

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

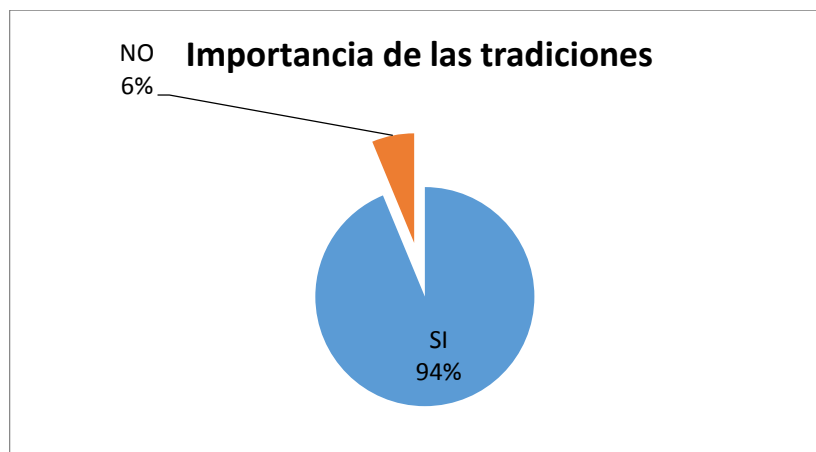


GRÁFICO 3- 2 Importancia de las tradiciones

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

Análisis: La mayoría de los jóvenes piensan que es importante conocer sobre las tradiciones de la ciudad.

4.- ¿Ha tenido usted alguna vez alguna figura o juguete coleccionable que represente a esta festividad de la ciudad de Riobamba?

TABLA 4- 2 Figuras o juguetes coleccionables

Personas	Respuesta	Porcentaje
3	SI	3,12%
93	NO	96,87%
96		100%

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

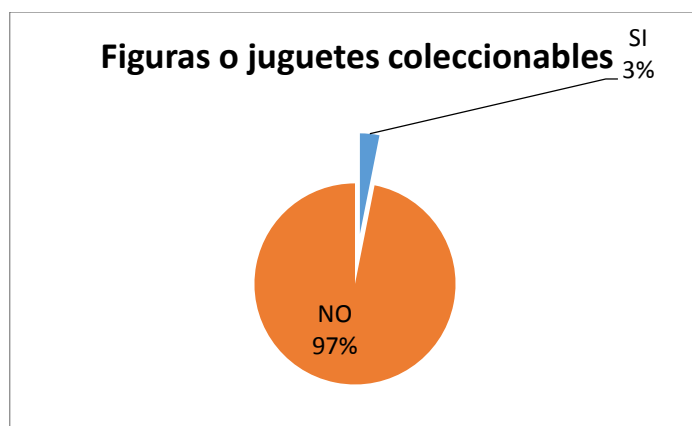


GRÁFICO 4- 2 Figuras o juguetes coleccionables

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

Análisis: El 93% de las personas nunca han tenido una figura o juguete coleccionable relacionado a estas festividades.

5.- ¿Si tuviera la oportunidad a usted le gustaría tener una colección de personajes representativos del pase del niño impresos en 3D?

TABLA 5-2 Colección de personajes representativos

Personas	Respuesta	Porcentaje
89	SI	92,70%
7	NO	7,29%
96		100%

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

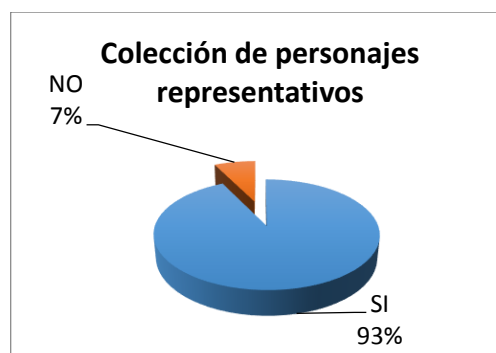


GRÁFICO 5-2 Colección de personajes representativos

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

Análisis: El 93% de las personas nunca han tenido una figura o juguete coleccionable relacionado a estas festividades.

6.- ¿Qué personajes del pase del Niño conoce usted?

TABLA 6- 2 Personajes que conoce del pase del niño

Personajes	Personas	Porcentaje
SACHA RUNA	13	13,54%
CURIQUINGUE	17	17,70%
DANZANTE DE CACHA	18	18,75%
EL PAYASO	14	14,58%
EL PERRO	13	13,54%
EL PRIOSTE	5	5,20%
DIABLO DE LATA	16	16,66%
	96	100 %

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

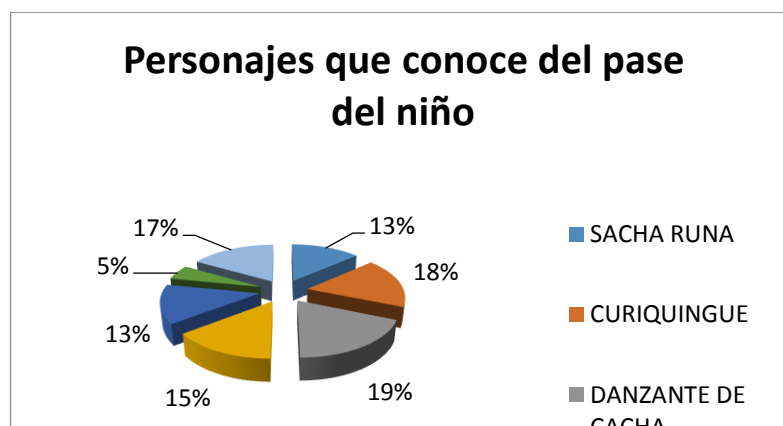


GRÁFICO 6- 2 Personajes que conoce del pase del niño

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

Análisis: Los personajes más conocidos son el sacharuna, curiquingue, danzante de cacha y el payaso

7.- ¿Qué características son las que le llaman la atención de los personajes del pase del niño?

TABLA 7- 2 Características de los personajes

Personajes	Personas	Porcentaje
COLORES	45	46,87%
VESTIMENTA	16	16,66 %
CARETA	35	36,45%
	96	100 %

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

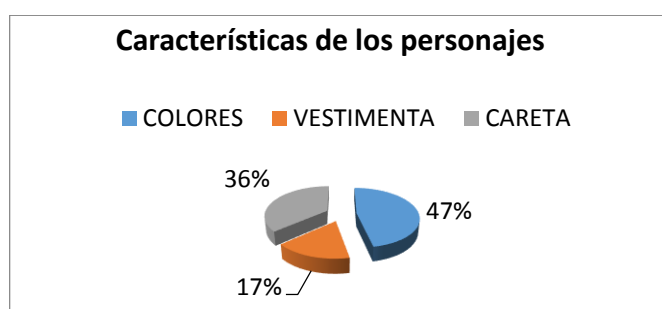


GRÁFICO 7- 2 Características de los personajes

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

Análisis: Las características que más se reconocen de los personajes son por los colores y caretas que usan.

8.- ¿Marque con una “X” “el personaje del pase del niño que más ha visto o escuchado” ?

TABLA 8-2 Personajes que conoce del pase del niño

Personajes	Personas	Porcentaje
SACHA RUNA	10	10,41%
CURIQUINGUE	25	26,04 %
DANZANTE DE CACHA	8	8,33%
EL PAYASO	16	16,66%
EL PERRO	19	19,79%
EL PRIOSTE	4	4,16%
DIABLO DE LATA	14	14,58%
	96	100 %

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

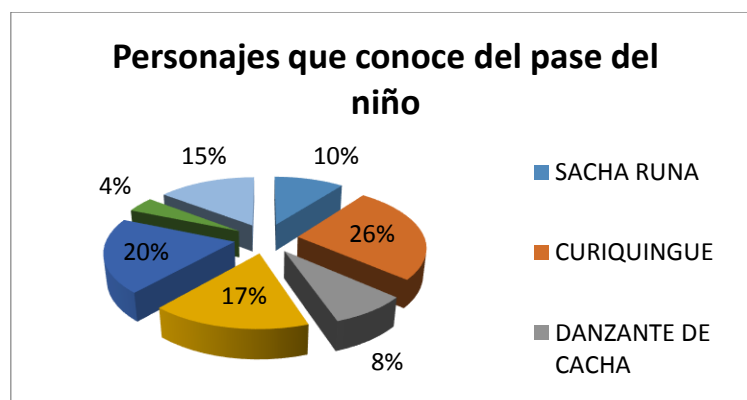


GRÁFICO 8- 2 Personajes que conoce del pase del niño

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

Análisis: Los personajes más conocidos del pase del niño son el Curiquingue, Payaso, Diablo de Lata y Perro.

9.- De la siguiente escala de colores marque con una “X” sobre el color que más le agrade y lo relacione con alguno de los personajes del pase del niño



TABLA 9- 2 Colores que prefieren los encuestados

1		2	3	4	5	6	7	8	9	10	
12		2	11	22	10	4	7	5	12	11	96
12,5%		2,08%	11,45%	22,91%	10,41%	4,16%	7,29%	5,20%	12,5%	11,45%	100%

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

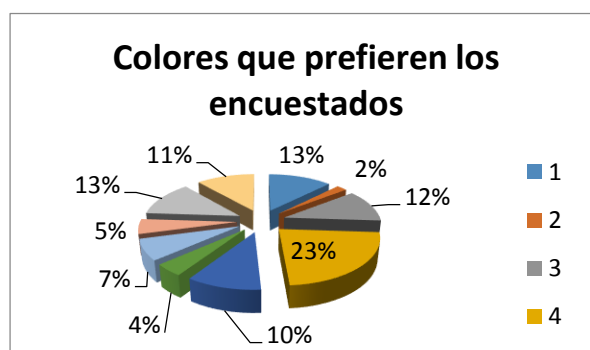


GRÁFICO 9- 2 Colores que prefieren los encuestados

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

Análisis: Los colores que son agradables para los jóvenes son el 1, 3, 4, 5, 8, 9, 10.

10.- Escoja y marque con una “X” 3 personajes que considere usted de mayor relevancia y presencia dentro del pase del Niño de la ciudad de Riobamba.

TABLA 10- 2 Personajes de mayor relevancia.

Personajes	Personas	Porcentaje
SACHA RUNA	9	9,37%
CURIQUINGUE	3	3,12 %
DANZANTE DE CACHA	25	26,04%
EL PAYASO	5	5,20%
EL PERRO	28	29,16%
EL PRIOSTE	4	4,16%
DIABLO DE LATA	22	22,91%
	96	100 %

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

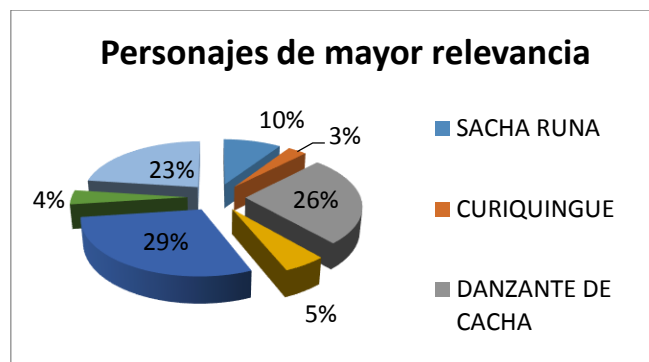


GRÁFICO 10- 2 Personajes de mayor relevancia.

Realizado: Duchi Pesantez Pilar. 2016

Análisis: Los personajes de mayor relevancia son el danzante de Cacha, el Perro, el Diablo de Lata.

CAPÍTULO III

3 MARCO DE RESULTADOS

3.1 Diseño de marca

3.1.1. Construcción de la Marca



FIGURA. 1-3 IMAGEN GRÁFICA WAWATOY

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

3.1.2. Isologo



FIGURA. 2-3 ISOLOGO MARCA WAWATOY

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

3.1.3. Isotipo



FIGURA. 3-3 ISOTIPO MARCA WAWATOY

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

3.1.4. Logotipo



FIGURA. 4-3 LOGOTIPO MARCA WAWATOY

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

3.2. Proceso y modelado de los prototipos.

3.2.1 Acopio Fotográfico para creación de los personajes

Con el material fotográfico recopilado en la celebración del pase del niño en los meses de Diciembre y Enero pudimos analizar de forma detallada y cercana cada una de las características, de los personajes que allí aparecen estas sirvieron de guía para el desarrollo del estudio y prototipado de los mismos.



FIGURA. 5-3 FOTOS PASE DEL NIÑO REY DE REYES

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

3.2.2. Estructura del Personaje

El primer paso para la creación de nuestros personajes consiste en su estructura de la cual partirá todo el proceso de creación de los mismos.

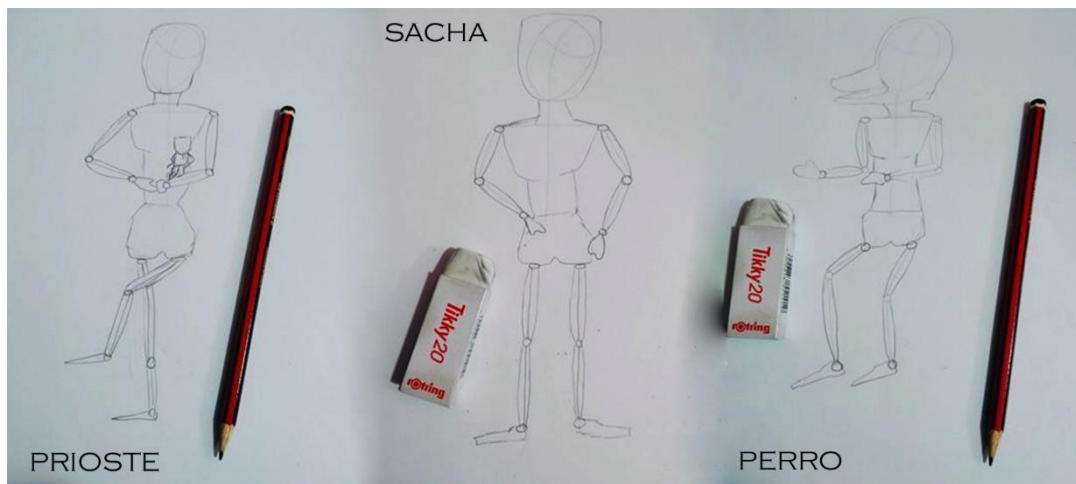


FIGURA. 6-3 BOCETOS PERSONAJES

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

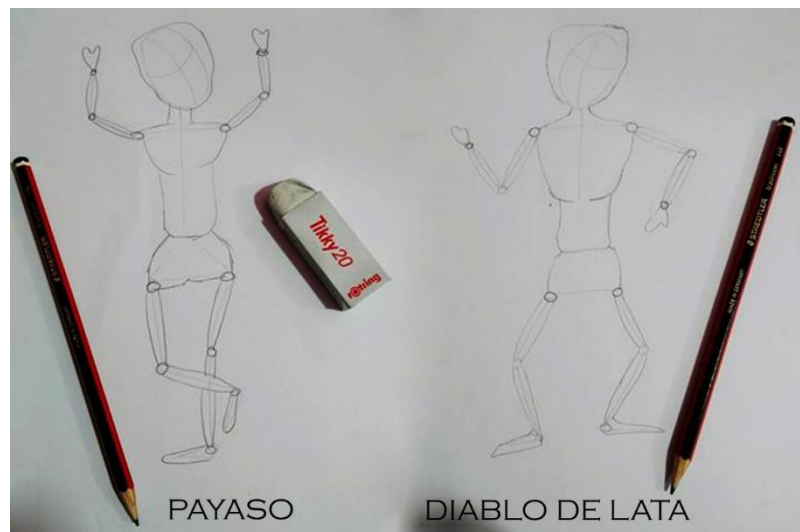


FIGURA. 7-3 BOCETOS PAYASO Y DIABLO DE LATA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 8-3 BOCETOS DANZANTE Y CURIQUINGUE

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

3.2.3. *Bocetaje Inicial de Personajes hechos a lápiz*

Luego de haber realizado la estructura de cada uno de los personajes realizamos el bocetaje inicial para la creación de los personajes en zbrush.

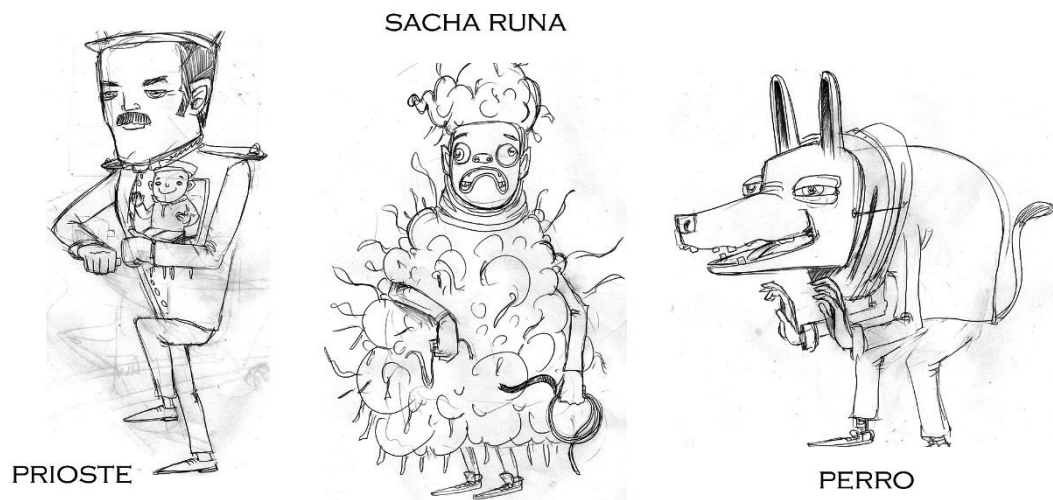


FIGURA. 9-3 BOCETOS PERRO, PRIOSTE Y SACHA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

PAYASO



DIABLO DE LATA

FIGURA. 10-3 ILUSTRACIONES A LAPIZ PERSONAJES

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

DANZANTE



CURIQUINGUE

FIGURA. 11-3 ILUSTRACIÓN DANZANTE Y CURIQUINGUE

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

3.2.4. Variaciones y Personajes finales

Después de realizar cambios en los personajes ya tenemos los diseños finales los mismo que se usaran para el modelado en 3d y previo a este la impresión en 3D.

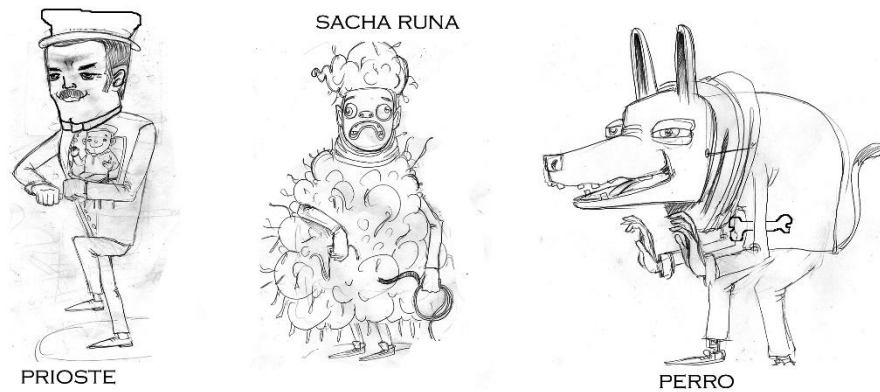


FIGURA. 12-3 VARIACIÓN PRIOSTE, SACHA Y PERRO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 13-3 VARIACIÓN PAYASO Y DIABLO DE LATA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 14-3 VARIACIÓN PAYASO Y DIABLO DE LATA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

3.2.5. *Detalles de personajes con rapidógrafo*

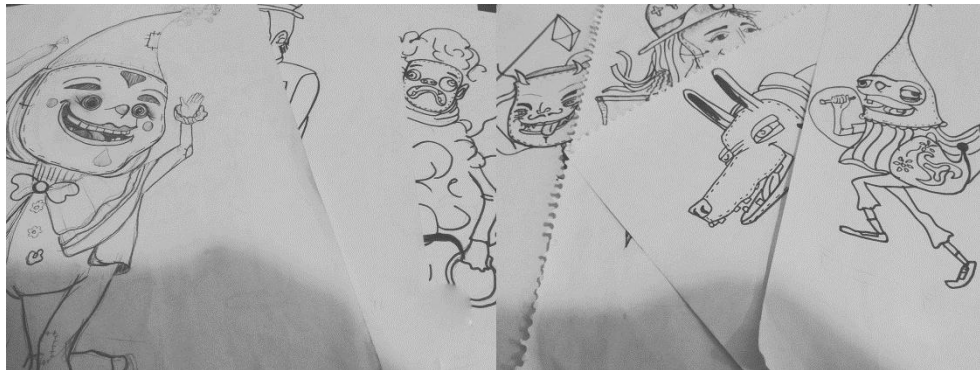


FIGURA. 15-3 DETALLES PERSONAJES CON RAPIDÓGRAFO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

3.2.6. *Personajes a color*



FIGURA. 16-3 PERSONAJES A COLOR PRIOSTE, SACHA Y PERRO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 17-3 PERSONAJES A COLOR DANZANTE Y DIABLO DE LATA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 18- 3 PERSONAJES A COLOR PAYASO Y CURIQUINGUE

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

3.2.7. Ilustración digital de personajes



FIGURA. 19- 3 DIABLO DE LATA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 20- 3 PAYASITO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 21- 3 CURIQUINGUE

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 22- 3 PRIOSTE

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 23- 3 PERRO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 24- 3 DANZANTE DE CACHA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 25- 3 SACHA RUNA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015

3.2.8. Modelado 3d de Personajes



PROCESO 3D PERRO

FIGURA. 26-3 MODELADO EN BLENDER PERRO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 27-3 MODELADO EN ZBRUSH CURIQUINGUE

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 28-3 MODELADO EN ZBRUSH DANZANTE

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 29-3 MODELADO EN ZBRUSH DIABLO DE LATA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 30-3 MODELADO EN ZBRUSH PAYASO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar A 2015



FIGURA. 31-3 MODELADO EN ZBRUSH PRIOSTE

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 32-3 MODELADO EN ZBRUSH SACHA RUNA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.2.9. Modelado y texturizado en 3D



FIGURA. 33-3 TEXTURIZADO Y COLOR CURIQUINGUE

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 34-3 TEXTURIZADO Y COLOR DANZANTE DE CACHA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 35-3 TEXTURIZADO Y COLOR DIABLO DE LATA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 36-3 TEXTURIZADO Y COLOR PAYASITO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 37-3 TEXTURIZADO Y COLOR PERRO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 38-3 TEXTURIZADO Y COLOR PRIOSTE

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 39-3 TEXTURIZADO Y COLOR SACHA RUNA

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.3 PROCESO DE IMPRESIÓN 3D

3.3.1 Obtener el modelado 3D

Para imprimir un objeto necesitamos un modelo en 3 dimensiones en formato .stl u .obj para impresión 3d no nos sirve nada con lo que tenga relación lo 2D tales como Autocad o planos.

- Modelados propios
- Objetos escaneados
- Modelados descargados

3.3.2 Preparar el modelado u objeto 3D

Dentro de este paso se realiza las configuraciones necesarias de acuerdo a las necesidad de lo que queremos imprimir, lo que haremos es usar nuestro archivo 3D en obj, añadirle los parámetros y cualidades de nuestra pieza física y guardarlo en un formato .gcode para mandarlo a la máquina.

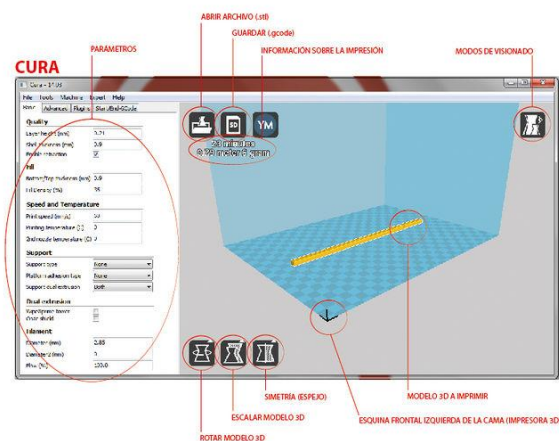


FIGURA. 40-3 INTERFAZ DE SOFTWARE PARA IMPRESIÓN 3D

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.3.3. Posicionar la pieza o modelado y dimensionar

Al momento de realizar esto hay que tener en cuenta que la impresora de deposición tienen una limitación: No pueden imprimir en el aire ya que si existen estas zonas decimos que tiene voladizos. Si el voladizo tiene un ángulo menor a 40 grados es casi seguro que necesitará ayuda para ser imprimido para que no sufra errores de impresión es aquí donde mediante el software generamos nuestros soportes para evitar inconvenientes dentro de la impresión.

Las dimensiones de los prototipos son de 18 cm de altura x 8cm de ancho incluida su base.

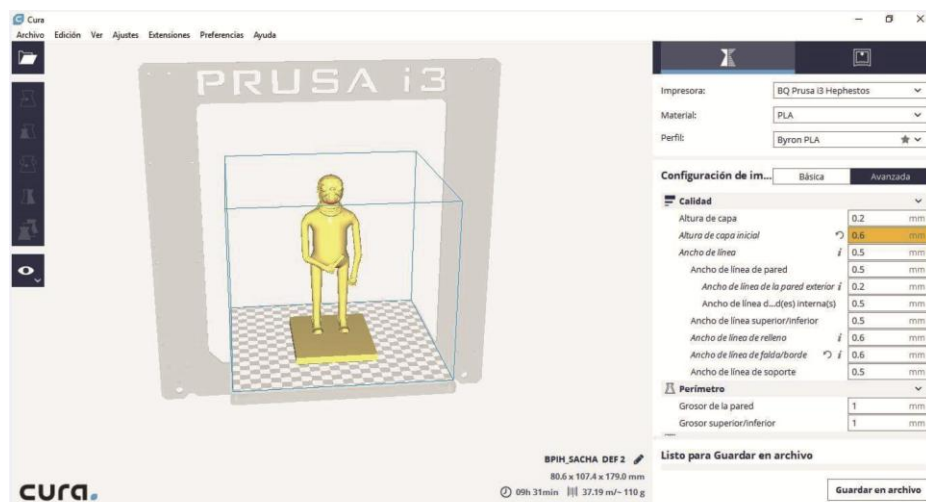


FIGURA. 41-3 SACHA RUNA POSICIONADO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

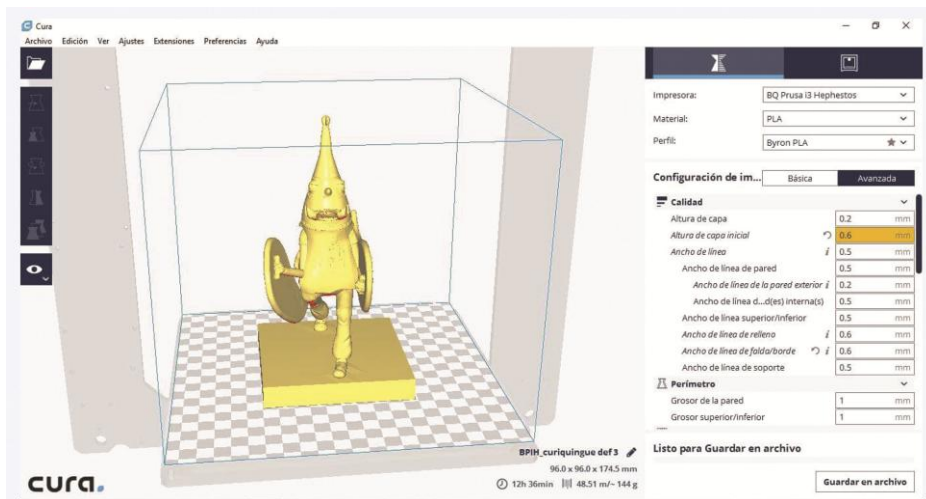


FIGURA. 42-3 CURIQUINGUE POSICIONADO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

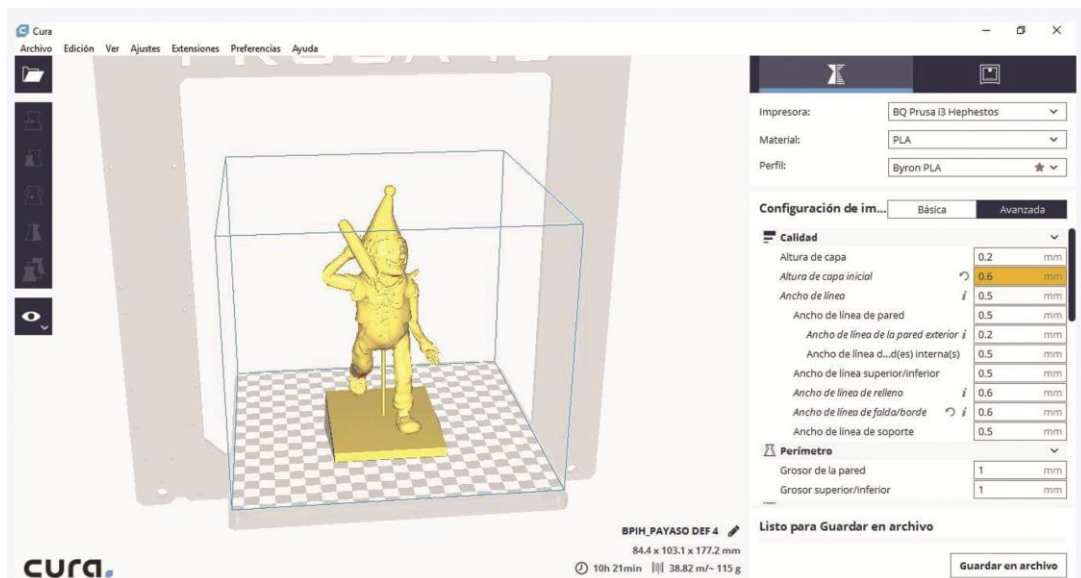


FIGURA. 43-3 PAYASO POSICIONADO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

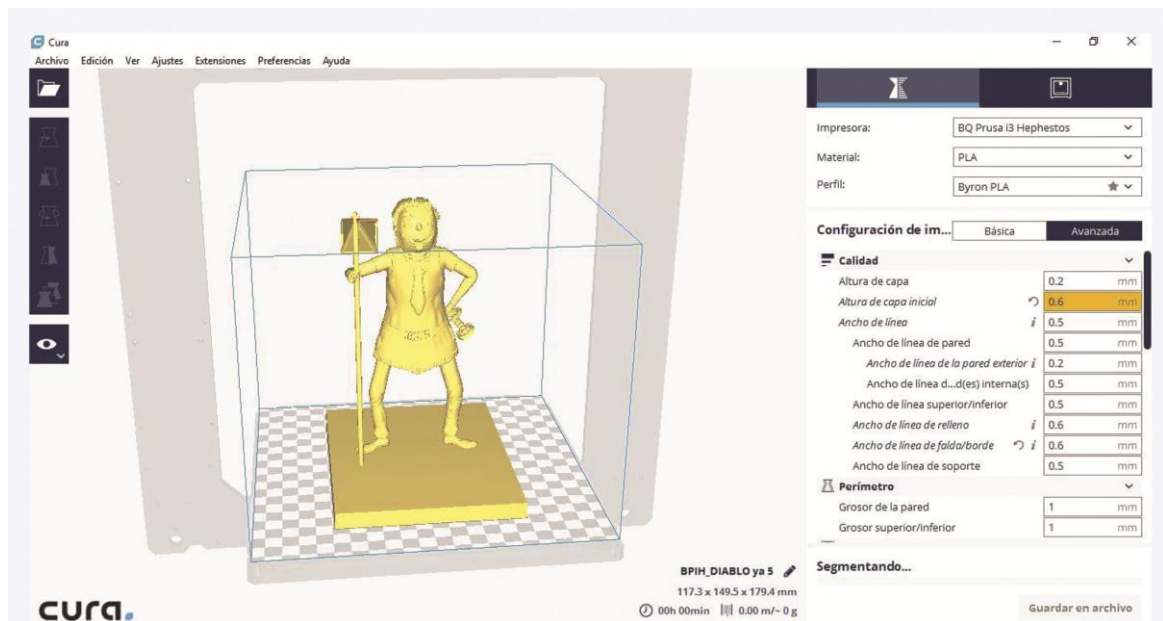


FIGURA. 44-3 DIABLO DE LATA POSICIONADO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

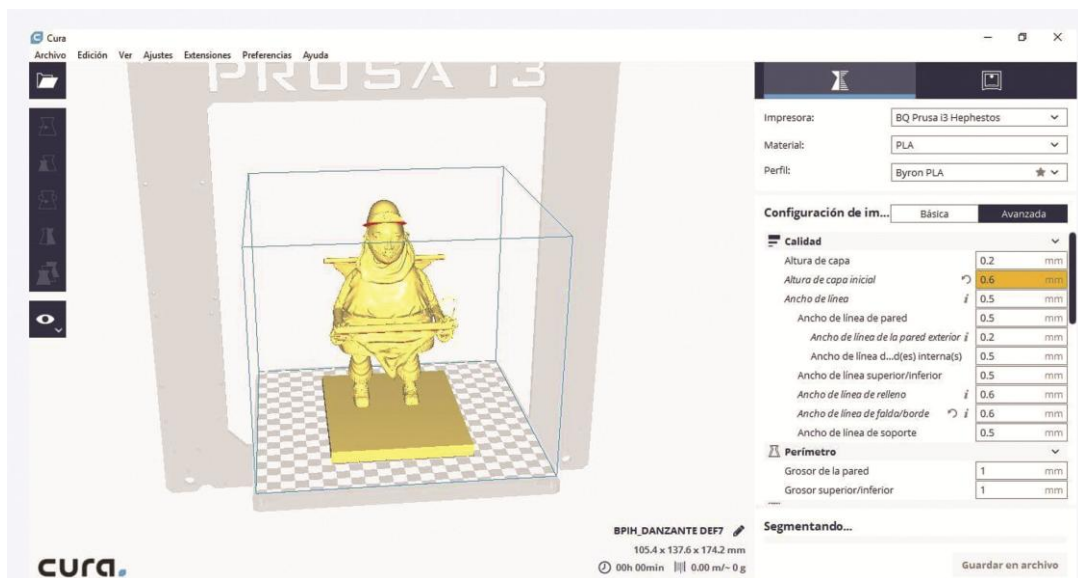


FIGURA. 45-3 DANZANTE POSICIONADO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

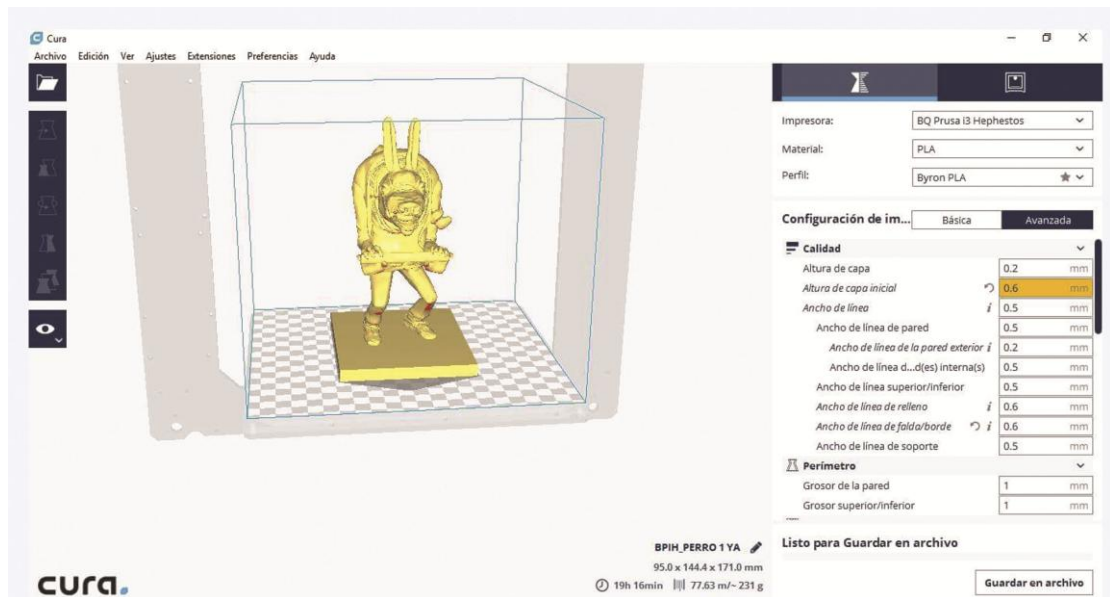


FIGURA. 46-3 PERRO POSICIONADO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

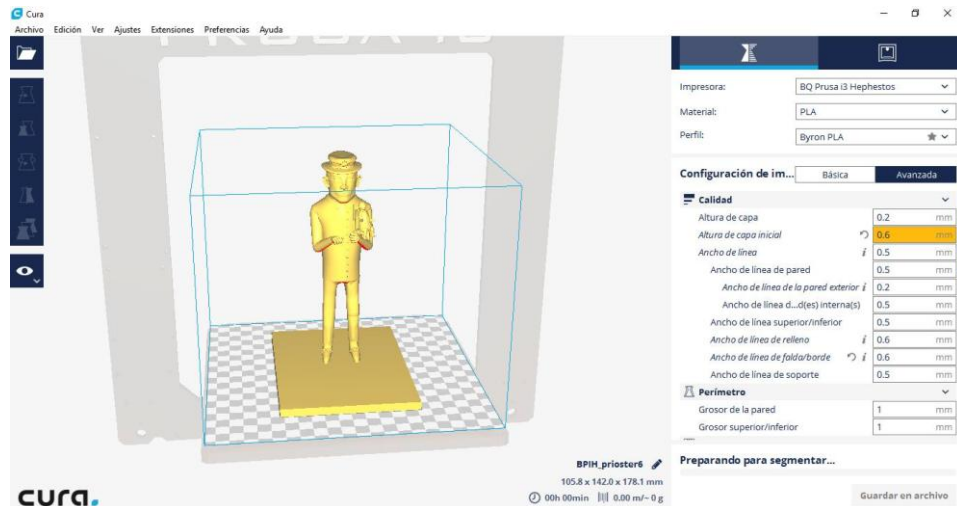


FIGURA. 47-3 PRIOSTE POSICIONADO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.3.4 Guardamos la pieza en formato. Gcode

Dentro de esta última configuración respecto al modelado es donde mediante este código generamos los soportes que se pintan de color celeste.

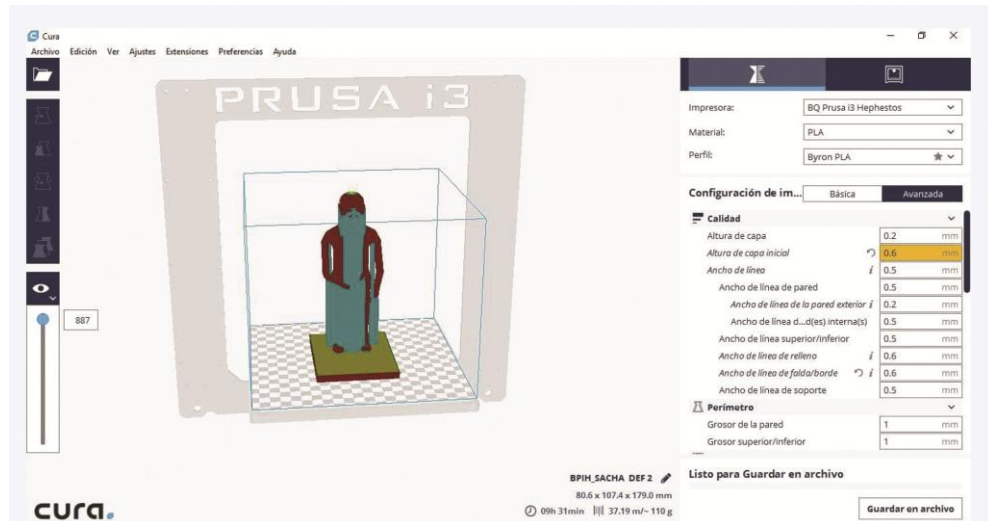


FIGURA. 48-3 SACHA RUNA EN GCODE CON SOPORTES

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

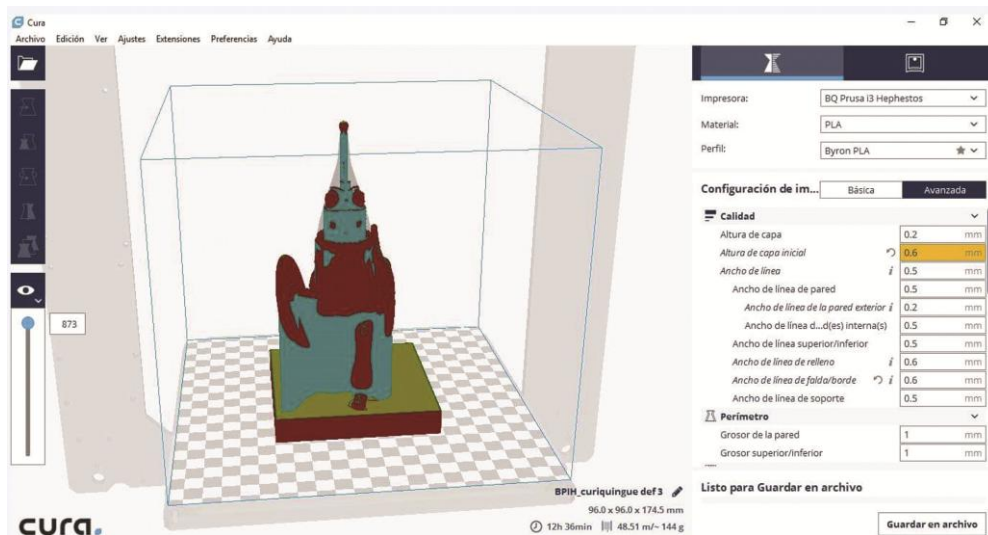


FIGURA. 49-3 CURIQUINGUE EN GCODE CON SOPORTES

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

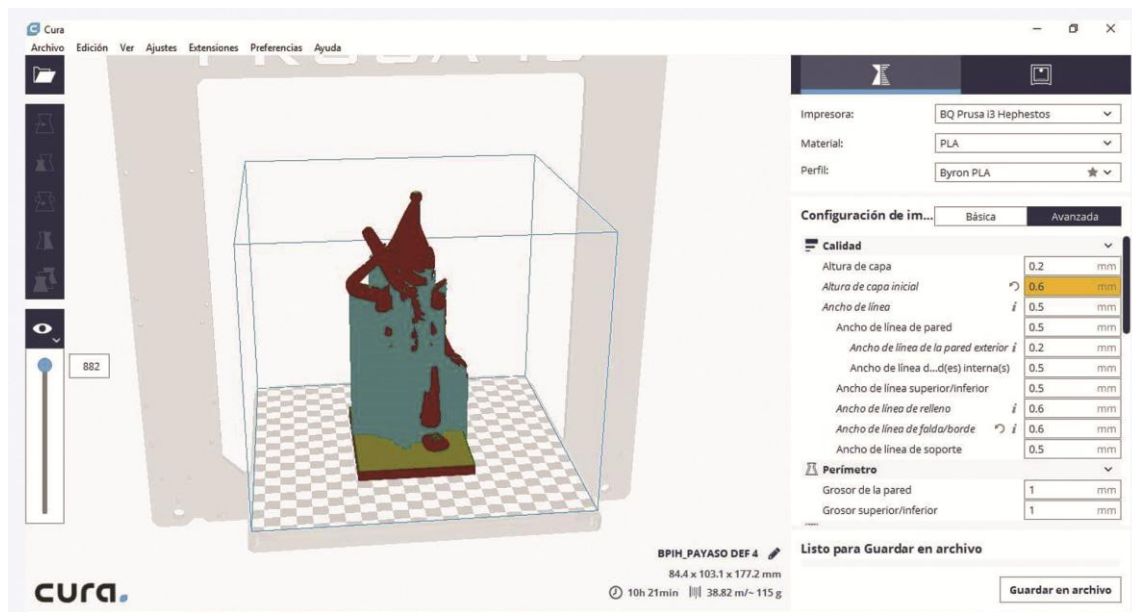


FIGURA. 50-3 PAYASO EN GCODE CON SOPORTES

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

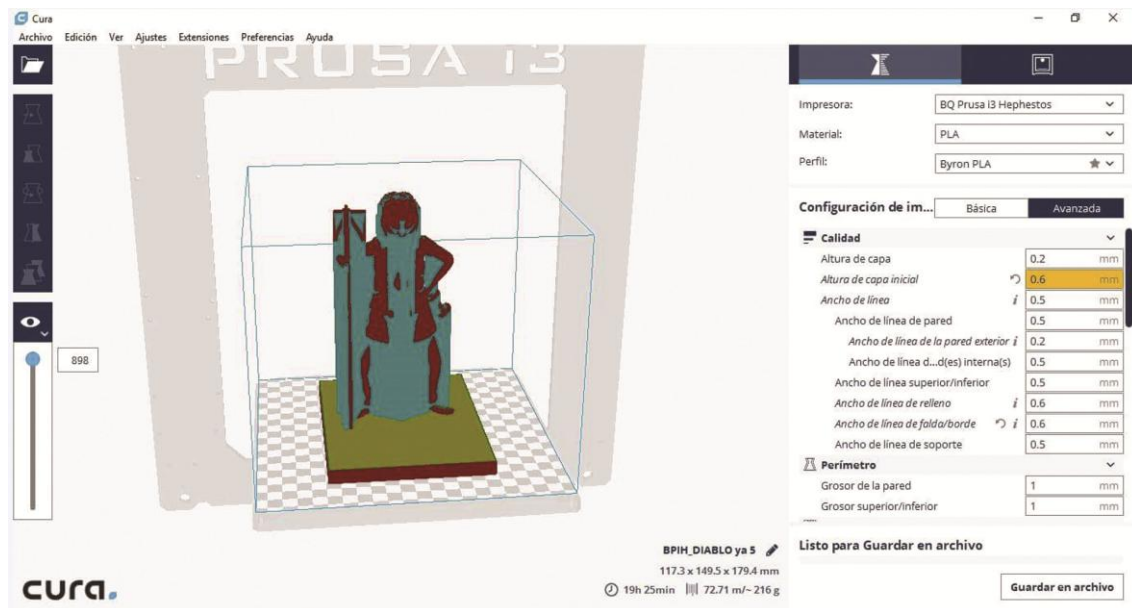
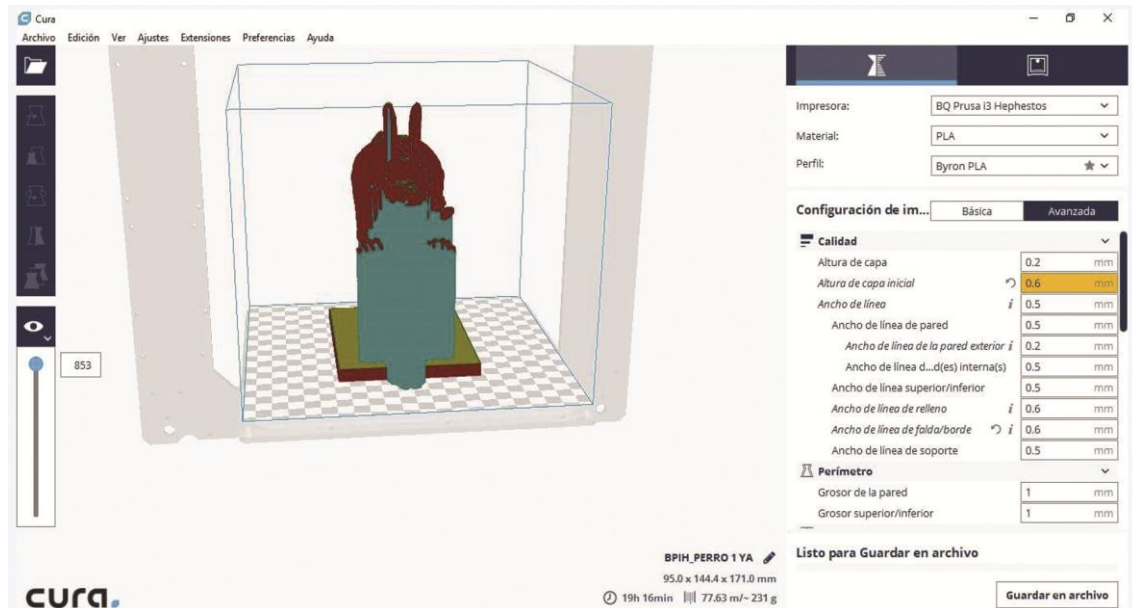
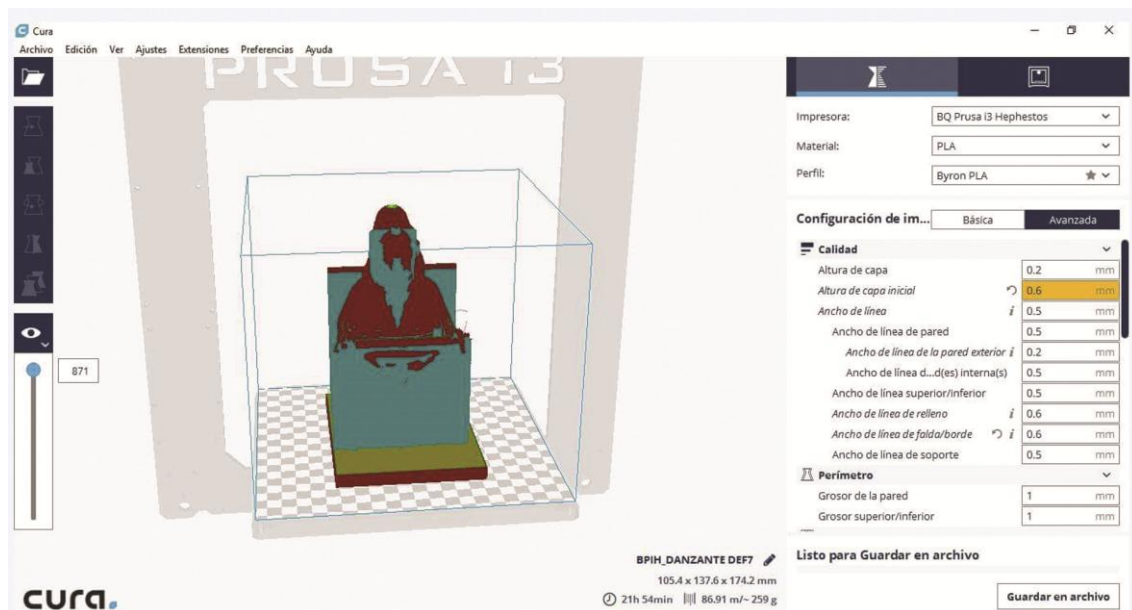


FIGURA. 51-3 DIABLO DE LATA EN GCODE CON SOPORTES

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



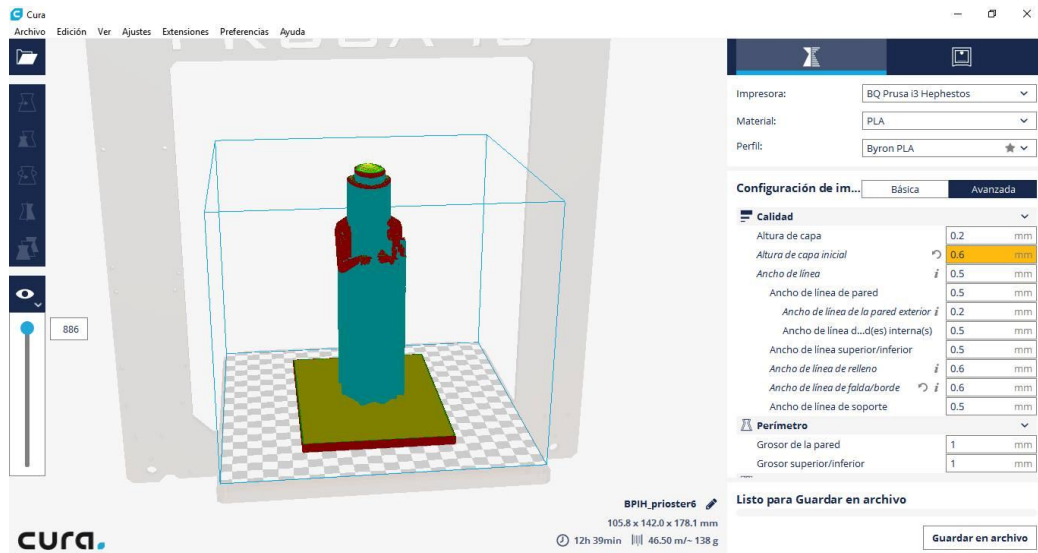


FIGURA. 54-3 PRIOSTE EN GCODE CON SOPORTES

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.3.5. Configuramos el tipo de adhesión a la plataforma

En esta sección nos permiten elegir diferentes técnicas para ayudar a la pieza a mantenerse pegada a la plataforma. Es muy recomendable para piezas imprimidas con ABS, PLA o Nylon.

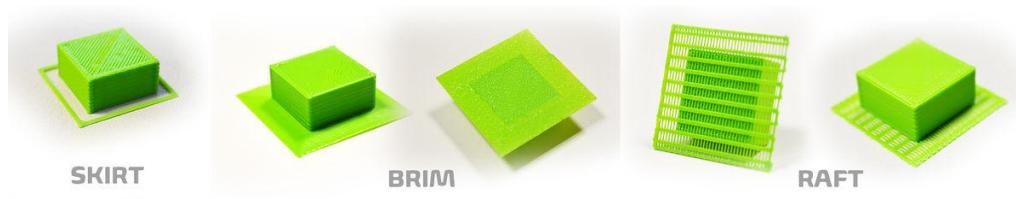


FIGURA. 55-3 ADHESION TYPE

Fuente: http://wiki.ikaslab.org/index.php/Impresi%C3%B3n_3D_paso_a_paso

3.3.6. Espesor del perímetro (espesor inferior y superior)

El espesor de las paredes exteriores. Es recomendable colocarlo como múltiplo del tamaño del extrusor (Nozzle), es decir, para un extrusor de 0.4 con un valor de 0.8 generará 2 perímetros y así sucesivamente.

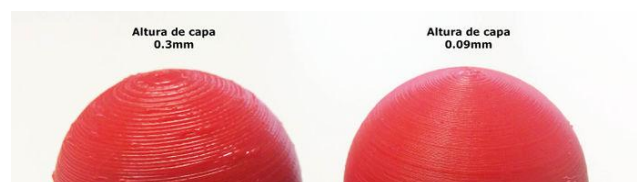


FIGURA. 56-3 DENSIDAD DEL RELLENO

Fuente: http://wiki.ikaslab.org/index.php/Impresi%C3%B3n_3D_paso_a_paso

3.3.7 Densidad de relleno

Con este parámetro regulamos la densidad interior de la pieza. Es decir, si pusiéramos un valor de 100% haría una pieza totalmente sólida y si pusiéramos un 0% la pieza sería totalmente hueca. Recomendamos imprimir con rellenos de entre el 20% y el 60% pero todo depende del modelo a imprimir, del uso que vaya a tener posteriormente y del material utilizado.



FIGURA. 57-3 RELLENOS PARA IMPRESIÓN

Fuente: http://wiki.ikaslab.org/index.php/Impresi%C3%B3n_3D_paso_a_paso

3.3.8. Calibrar la cama caliente y usar la laca

Antes de iniciar la impresión debemos asegurarnos de que la plataforma, o cama caliente, está a la debida distancia respecto a la boquilla del cabezal. Esta distancia debe ser igual a la altura de capa que hayamos escogido pero como no es sencillo medir una altura de 0.3mm

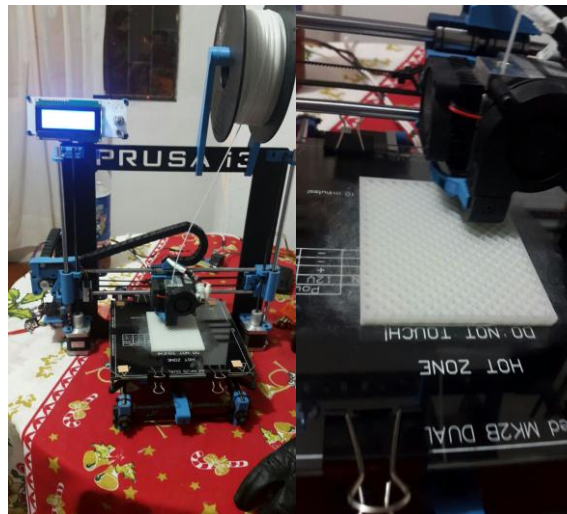


FIGURA. 58-3 CAMA CALIENTE PARA IMPRESIÓN

Realizado: Duchí Pesantez Pilar

3.3.9. Calentar el extrusor y la plataforma

Para imprimir nuestro modelo 3D debemos poner a calentar a la debida temperatura tanto el extrusor como la plataforma Hay tres casos esenciales en los que debemos calentar el extrusor:

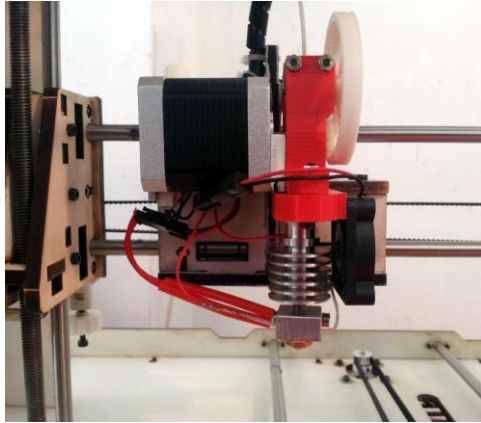


FIGURA. 59-3 EXTRUSOR Y PLATAFORMA

Fuente: <http://tienda.kikailabs.com.ar/es/producto/kikai-impresora-3d-t125>

3.3.10 Colocar el filamento en la impresora

Una vez hemos calentado el cabezal ya podemos colocar el material que vayamos a usar para la impresión. En este caso usaremos PLA que es un material degradable y con mejor acabado.

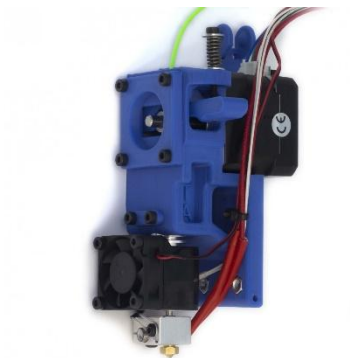


FIGURA. 60-3 EXTRUSOR CON FILAMENTO

Fuente: <http://tienda.kikailabs.com.ar/es/producto/kikai-impresora-3d-t125>

3.3.11 Imprimir

Para poner a imprimir la máquina debemos darle al botón de Play situado en la parte superior izquierda

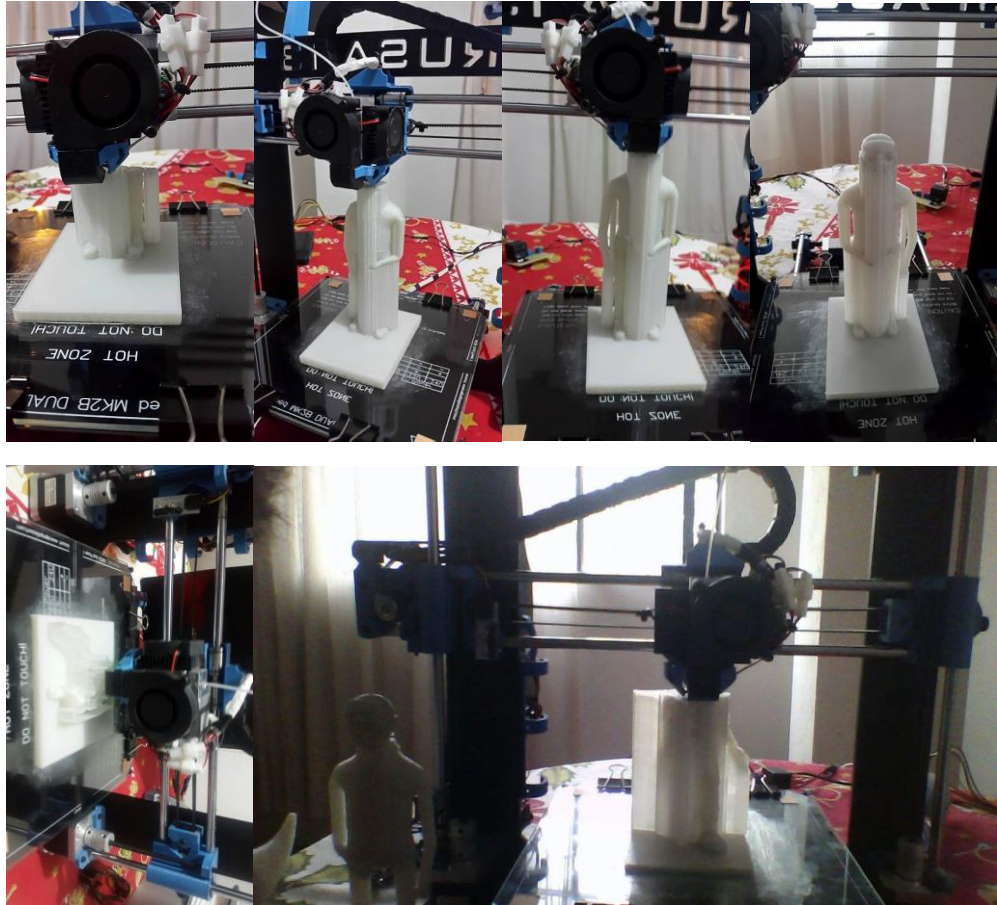


FIGURA. 61-3 IMPRESIÓN DE PERSONAJES

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.3.12 *Personajes sin soportes*



FIGURA. 62-3 PERSONAJES TERMINADOS 3D

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.3.13 Proceso de Pulido y Pintura de Personajes



FIGURA. 63-3 PROCESO DE PULIDO CON DREMEL

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.3.13.1 Proceso de Limado y sellado



FIGURA. 64-3 SELLADO DE FILAMENTO CON CAUTÍN

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.3.13.2 Proceso de pintura modelado

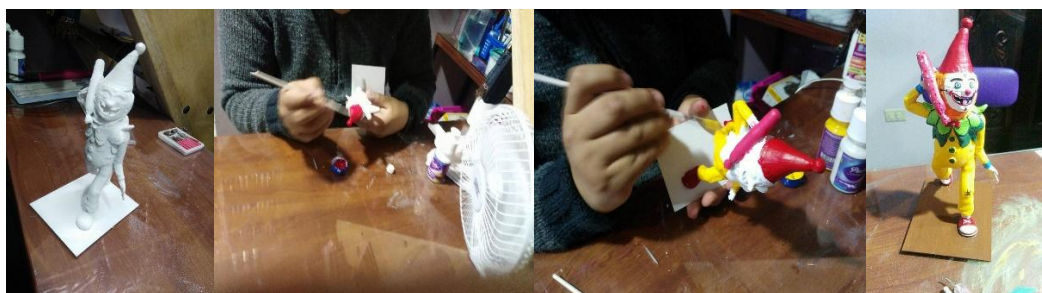


FIGURA. 65-3 FONDEADO Y PINTURA DE MODELADO

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.4 Souvenirs con Aplicaciones del Prototipo

Se aplicó la creación del prototipo en diferentes artículos como camisetas, vasos, llaveros, estuches de celulares y gorras pensando en su funcionalidad para el target.

Camisetas: Serán de diferentes colores en material de algodón.

Llaveros: Serán en acrílico transparente

Vasos: En Material de Porcelana

Gorras: Serán de Poliéster colores varios

Estuches de Celulares: Modelos para Samsung y iPhone



FIGURA. 66-3 CAMISETAS SUBLIMADAS

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 67-3 LLAVEROS SUBLIMADOS

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 68-3 JARROS SUBLIMADOS

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 69-3 ESTUCHES PARACELULAR

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 70-3 GORRAS SUBLIMADAS

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.4.1 Propuesta de packaging



FIGURA. 71-3 PACKAGING PRODUCTO WAWATOY

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.5 Validación de la Propuesta

3.5.1. Exposición de Personajes – Focus Group

Como parte fundamental de la investigación se tomó en cuenta a un focus group de 7 personas entre 4 estudiantes, 3 profesionales de la carrera de diseño gráfico para una exposición y explicación de las características de cada uno de los personajes creados.

El objetivo del focus group fue validar la metodología y el proceso en base al conocimiento que tienen sobre el tema, planteando 2 puntos importantes que permitan dar una validez a la metodología usada.

Los puntos analizados fueron:

Percepción, Apreciación.

Cuyos resultados brindan datos cuantitativos sobre la incentivación y acogida del diseño de prototipos de personajes tradicionales del pase del niño creados con la técnica del art toy en impresos en 3D.

3.5.2 Percepción

En base a la exposición de los personajes, ¿Los personajes representativos del pase del niño creados con la técnica del art toy e impresos en 3D son para usted? (tendencia, herramienta, metodología, ninguna).

TABLA 11-3 Datos obtenidos focus group en base a la percepción.

Personas	#	Escala de valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
Estudiantes	1				X		Herramientas que ayudan en la generación de prototipos.
	2				X		Es algo creativo
	3					X	Relación directa con técnicas modernas de impresión
	4		X				Nuevas formas de difundir la cultura
Profesionales	5					X	Metodologías que bien aplicadas ayudan al profesional.
	6					X	Tendencia en la que reúnen otras ciencias.
	7					X	Una metodología que genera motivos gestores.

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

La interpretación de los estudiantes varía entre herramienta, y que es algo creativo y está en relación directa con técnicas modernas de impresión dos estudiantes piensan que es algo creativo mientras que otro estudiante lo ve como una nueva forma de difundir la cultura, de ideas y prototipos.

Mientras tanto los profesionales calificaron como metodología y tendencia, ya que da lugar a resultados coherentes a la investigación, un profesional cree que es una herramienta que se utiliza durante el proceso creativo y que genera nuevas maneras de transmitir una idea, utilizando tecnologías que hoy en día se aplica ya en muchos campos.

TABLA 12-3 Porcentajes de percepción.

Estudiantes		Profesionales	TOTAL	%
P. Positiva	3	3	6	98%
P. Negativa	1	0	1	2%

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

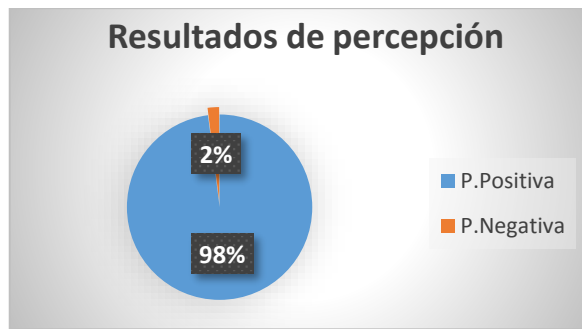


GRÁFICO 11- 3 Gráfico circular resultados de percepción

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.5.3. *Apreciación*

¿Son para Ud. ¿Los prototipos resultantes a partir de los personajes representativos del pase del niño propuestas visualmente atractivas?

TABLA 13- 3 Datos obtenidos focus group en base a la apreciación.

Personas	#	Escala de valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
Estudiantes	1					X	Aplicaciones con resultados concretos.
	2				X		El diseño llama la atención.
	3				X		Los prototipos son atractivos y agradables.
	4					X	Los colores utilizados tienen relación en todo el proyecto.
Profesionales	6				X		La aplicación de logotipo dinámico es versátil.
	7			X			Cromática es correcta con relación a la cultura.
	8					X	Los prototipos son visualmente atractivos y dinámicos.

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

En los datos obtenidos de los estudiantes se encontró que los prototipos son bastante llamativos en la forma que se encuentran dispuestos, e incentivan a interactuar con ellos. Los colores les llaman la atención puesto que se ven relacionados con lo andino en sí, y queda adecuado para el diseño minimalista que se usó en el diseño.

Mientras tanto los profesionales se fijaron mucho más en la usabilidad de estos también observaron al identificador que se va aplicar en los personajes como un producto comercial. Un profesional opina que la cromática tiene relación con lo cultural y por lo hace atractivo visualmente.

TABLA 14-3 Porcentajes de apreciación.

Estudiantes		Profesionales	TOTAL	%
A. positiva	3	3	6	98%
A. Negativa	0	1	1	2%

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



GRÁFICO 12- 3 Gráfico circular resultados de apreciación.

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

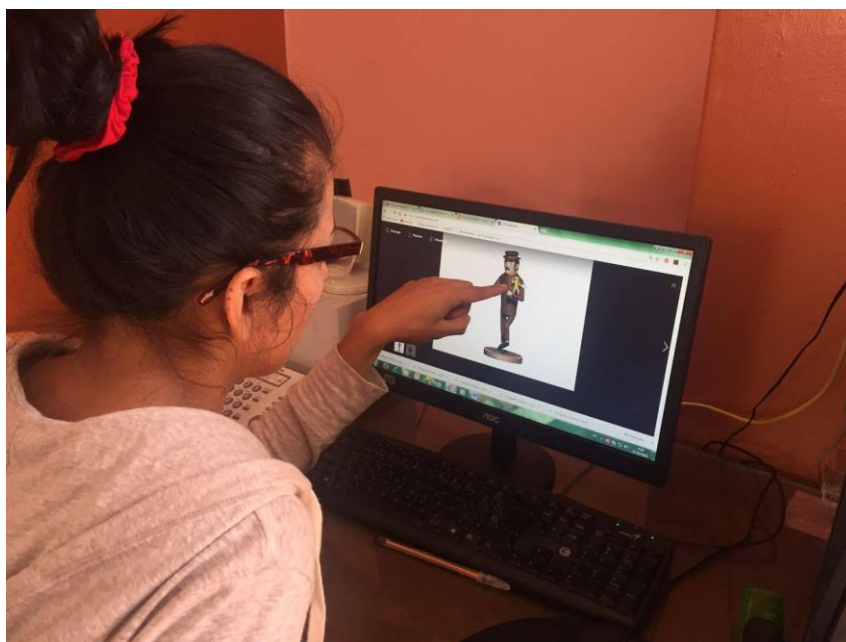


FIGURA. 72- 3 Arévalo A. Estudiante de la carrera de diseño en el focus group

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

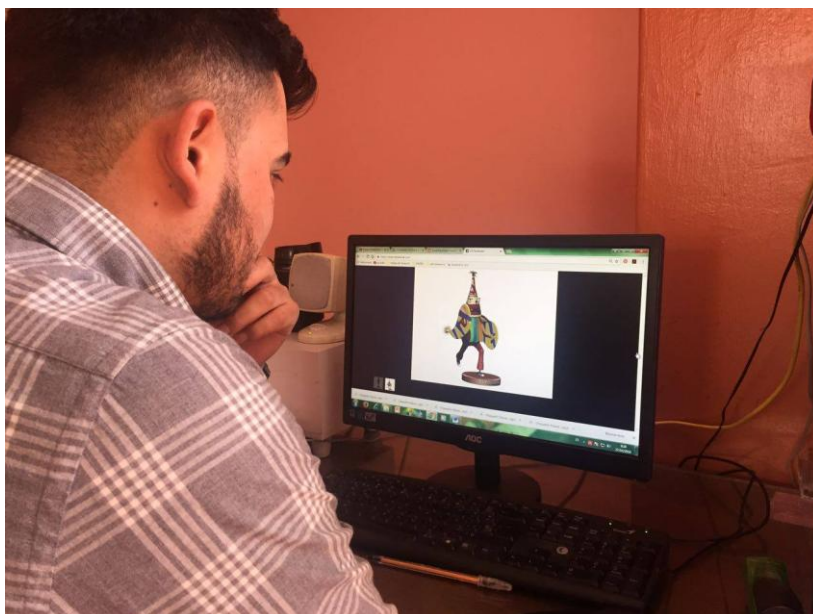


FIGURA. 73- 3 Avalos L. estudiante de la carrera de diseño en el focus group

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.5.2. Exposición de Personajes Terminados – Focus Group

El objetivo del focus group fue validar el proceso en base al conocimiento que tienen sobre el tema, planteando 2 puntos importantes que permitan dar una validez a la metodología usada.

Los puntos analizados fueron:

Percepción, Apreciación.

Cuyos resultados brindan datos cuantitativos sobre la incentivación y acogida del diseño de prototipos de personajes tradicionales del pase del niño creados con la técnica del art toy en impresos en 3D.

3.5.2 Percepción

En base a la exposición de los personajes terminados, ¿Los personajes representativos del pase del niño creados con la técnica del art toy e impresos en 3D son para usted? (tendencia, herramienta, metodología, ninguna).

TABLA 5-3 Datos obtenidos focus group en base a la percepción.

Personas	#	Escala de valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
Estudiantes	1					x	Modelados con mucha creatividad.
	2				x		Es algo nuevo y muy atractivo.
	3					x	Técnicas de impresión modernas muy bien aplicadas
	4		x				Nuevas formas de difundir la cultura
Profesionales	5					x	Presentación y cromática muy bien aplicada.
	6					x	Es una técnica moderna muy agradable.
	7					x	Tiene mucha identidad , son agradables

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

La interpretación de los estudiantes varía entre técnicas de impresión muy modernas, y que es un producto creativo guardan relación directa con la idea que se quiere transmitir y dos estudiantes piensan que es algo novedoso para difundir la cultura, mientras que otro estudiante lo ven como una nueva forma de difundir, ideas y prototipos.

Mientras tanto los profesionales calificaron como tendencia, y producto lleno de mucha identidad ya que da lugar a resultados coherentes a la investigación, un profesional cree que es una herramienta que se utiliza durante el proceso creativo y que genera nuevas maneras de transmitir una idea, utilizando tecnologías que hoy en día se aplica ya en muchos campos.

TABLA 6-3 Porcentajes de percepción.

Estudiantes		Profesionales	TOTAL	%
P. Positiva	4	3	7	100%
P. Negativa	0	0		

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



GRÁFICO 3- 3 Gráfico circular resultados de percepción

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

3.5.3. *Apreciación*

¿Son para Ud. ¿Los prototipos resultantes a partir de los personajes representativos del pase del niño propuestas atractivas?

TABLA 7- 3 Datos obtenidos focus group en base a la apreciación.

Personas	#	Escala de valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
Estudiantes	1					X	Textura y formas agradables.
	2			X			El diseño llama la atención.
	3					X	Combinación de técnicas adecuadas.
	4					X	Son muy coloridos y estéticos la textura es agradable.
Profesionales	6				X		Diseños versátiles y con identidad.
	7					X	Cromática guarda relación a la cultura.
	8					X	Los prototipos son estéticamente atractivos y dinámicos.

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

En los datos obtenidos de los estudiantes como observaciones se encontraron que los prototipos son bastante llamativos en la forma y textura que se encuentran dispuestos, que incentivan a interactuar con ellos. Los colores les llaman la atención puesto que se ven relacionados con lo andino en sí, y queda adecuado para el diseño minimalista que se usó en el diseño.

Mientras tanto los profesionales se fijaron mucho más en la usabilidad de estos también observaron al identificador que se va aplicar en los personajes como un producto comercial. Un profesional opina que la cromática tiene relación con lo cultural y por lo hace estético y dinámico.

TABLA 8-3 Porcentajes de apreciación.

Estudiantes		Profesionales	TOTAL	%
A. positiva	3	3	6	98%
A. Negativa	0	1	1	2%

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

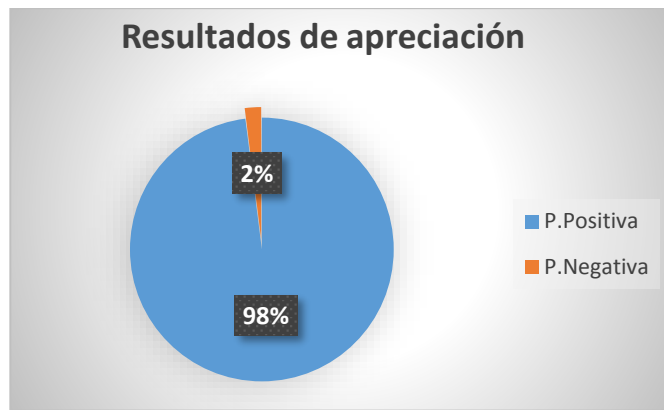


GRÁFICO 4- 3 Gráfico circular resultados de apreciación.

Realizado: Duchi Pesantez Pilar



FIGURA. 74- 3 Avalos L. estudiante de la carrera de diseño en el focus group

Realizado: Duchi Pesantez Pilar

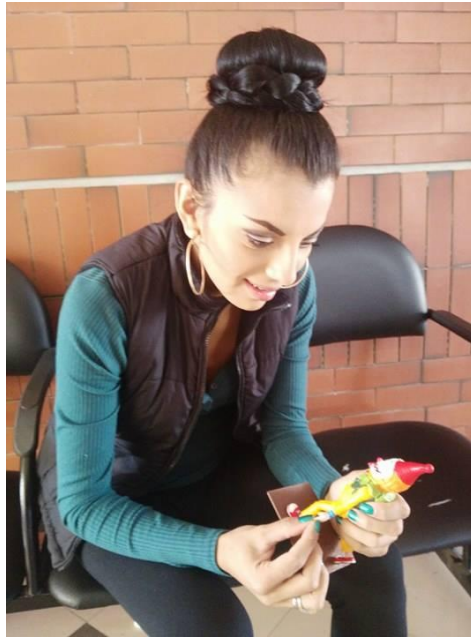


FIGURA. 75- 3 Arévalo A. Estudiante de la carrera de diseño en el focus group
Realizado: Duchi Pesantez Pilar

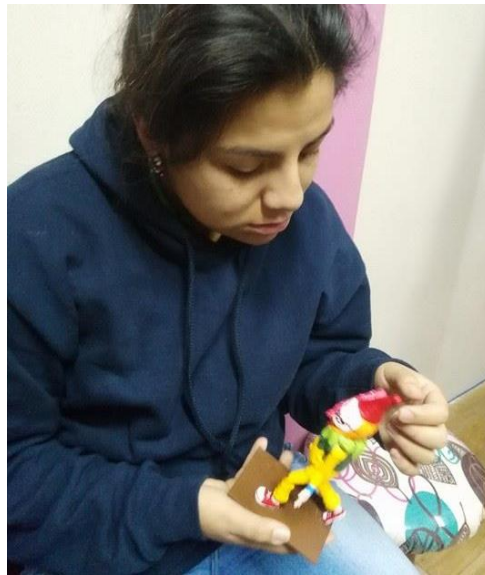


FIGURA. 76- 3 Alexandra D. estudiante en el focus group
Realizado: Duchi Pesantez Pilar

CONCLUSIONES

1. Al investigar sobre el pase del niño de la ciudad de Riobamba, se concluye que el diseño puede aportar de manera positiva para generar interés y amor a nuestras tradiciones, ya que se puede generar productos con buena calidad tanto visual y estéticamente.
2. Al aplicar la técnica del art toy en los personajes, se pudo apreciar la riqueza cultural de nuestros antepasados y que con el uso adecuado de metodologías del diseño se puede generar infinitas posibilidades en prototipos y productos, que pueden surgir a partir de esta, consiguiendo resultados gráficos diferentes a los ya conocidos, pero que siempre guardarán relación con su punto de origen y lo que se quiere transmitir.
3. El uso correcto de metodologías del diseño ha permitido generar una gran cantidad de ideas, lo que permite afirmar que reduce considerablemente el tiempo en la generación de ideas para el proceso creativo.
4. Los datos obtenidos en la exposición de los prototipos en el proceso de focus group aplicado a estudiantes y profesionales de diseño con parámetros de apreciación, percepción, se concluye con la aceptación de los prototipos creados y sus aplicaciones, concluyendo que la difusión cultural es algo importante para las generaciones presentes y futuras ya que de esta forma podemos dar a conocer de mejor manera entre turistas locales y extranjeros nuestra riqueza usando formas no convencionales pero a su vez creando piezas únicas e irrepetibles hechas por un diseñador para gente que ama su riqueza cultural.

RECOMENDACIONES

1. Se desarrollen proyectos de investigación que involucre a la cultura, iconología y tópicos de antropología que ayuden al rescate de la misma de forma creativa con el uso de nuevas tecnologías, logrando así buenos resultados siempre y cuando sea con los fundamentos correctos y de esta forma se obtendrá un producto versátil, y funcional.
2. Ceñirse a las metodologías y métodos existentes para el desarrollo de art toys que pueden ser orientadas a distintas ramas profesionales relacionadas al diseño, por ello es fundamental valorizar la utilidad de los Art Toys en el proceso de diseño de prototipos, tomando en cuenta que es algo innovador al momento de desarrollar un proyecto de este tipo.
3. Fundamentarse de manera adecuada sobre nuevas herramientas tecnológicas con una buena investigación y correcto uso de las mismas, se puede lograr productos atractivos llenos de mucha identidad cultural.
4. Investigar mucho sobre el tema más aun en lo que respecta a productos impresos en 3D, que a pesar de la calidad lograda hay cosas que las maquinas no superan y esos son los detalles hechos manualmente, es por eso que se debe combinar técnicas modernas de impresión con los procesos tradicionales para obtener un producto final de calidad.

GLOSARIO

Jochantes.- Tiene su origen indígena es el solicitante o prioste de una festividad religiosa.

Devotos.- Persona creyentes y muy religiosos que lo demuestra en diferentes actos.

Maluable.- Fácil de manipular material para modelado.

Vinyl.- Material tipo plástico que se usa para elaborar fibras artificiales.

Dualidad.- Se define así a los caracteres distintos de una persona u objeto.

Tensión.- Es la fuerza opuesta que se le aplica a un cuerpo.

Cosmovisión.- Es la manera de como interpretamos todos los elementos del mundo.

Prioste.- Es la persona encargada de la organización de una celebración que aporta de forma económica.

Dual.- Se refiere a dos fenómenos diferentes que guardan relación sea cual sea el ámbito.

Simetría.- Se refiere a la proporción similar de un objeto en el tamaño forma o posición.

Ideograma.- Representa al concepto de una idea o de una forma.

Alegórico.- Se refiere a todo aquello que tiene un significado de forma simbólica.

Fenología.- Son las repercusiones que tiene el clima sobre todo lo biológico.

Compositivo.- Que compone o forma las partes de algo.

Morfológico.- Hace referencia aquellas elementos o situaciones que tienen que ver con esta.

Estereolitografía. Es una forma de manufacturar con impresoras 3d se usa para realizar prototipos o patrones.

Prototipado.- Es el ejemplar o el primer molde que se realiza para fabricar una figura o cualquier otro objeto es decir es la primera prueba de producción.

Automoción.- Es aquella acción en la que una maquina se desplaza por la acción de un motor.

Terpolímero.- Se refiere a un material formado por cadenas de monómeros.

Poliestireno.- Es un material sintético que se usa para la fabricación de lentes en su mayoría.

Operaciones booleanas.- Se usa en el modelado 3d nos permite crear objetos complejos partiendo de figuras básicas.

Cabezal.-Dispositivo móvil ubicado generalmente en los extremos de las maquinas.

Epóxicas.-Es el sustrato o material que es resistente a diferentes temperaturas o climas.

Sintetizado.-Es aquella síntesis o resumen de algún tema en específico sea cual sea su género.

BIBLIOGRAFÍA

- **ABEDRABBO CISNEROS ANDRES.** *El rey de reyes y folclor popular.* [en línea] Riobamba. Ecuador.palabraenpie.org. 2009. [Consulta : 11 AGOSTO 2016]. Disponible en:
<http://www.palabraenpie.org/diccion-desnuda/131-el-rey-de-reyes-y-folclor-popular.html>
- **ANDINA VIVENCIA .** *Viajes a Ecuador* [en línea] Madrid. España. ecuadorexplorer 2010. [Consulta : 4 ABRIL 2016] Disponible en:
<http://www.vivenciaandina.com/viajes-a-ecuador/chimborazo.html>
- **BERNARDO A.** *La impresión 3D llega al sector de la joyería de alta gama .* [en línea] Argentina 2014. [Consulta : 29 Septiembre 2016]. Disponible en:
<http://blogthinkbig.com/impresion-3d-joyeria-alta-gama/>
- **Burón D.** *Impresión 3D: Qué materiales usar y dónde comprarlos* [en línea] Madrid. España 2013[Consulta 11 Septiembre 2016]. Disponible en:
<http://www.silicon.es/impresion-3d-que-materiales-usar-y-donde-comprarlos-50135>
- **CRISTINA MARTÍN QUILES.** *Ilustración editorial y publicitaria* [en línea] Madrid. España 2014. [Consulta 5 Octubre 2016]. Disponible en:
<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/>
- **MÁRQUEZ C.** *Un patrimonio de curiquingues, payasos, sacha runas y diablos* [en línea] Quito .Ecuador 2015. [Consulta 20 Septiembre 2016]. Disponible en:
<http://edicionimpresa.elcomercio.com/es/152300001ee03232-0ef3-4c8a-9a895bd0cc89570c>
- **MORANT A.** *El calzado innovador se imprime en 3D* [en línea] Madrid. España 2016. [Consulta: 10 Agosto 2016]. Disponible en:

<http://www.alfonsomorant.com/el-calzado-innovador-se-imprime-en-3d/>

- **OYANEDEL, J. P.** *Los 7 usos más innovadores de las impresoras 3D* [en línea] Santiago de Chile 2016. [24 Septiembre 2016]. Disponible en:
<https://www.fayerwayer.com/2013/07/los-7-usos-mas-innovadores-de-las-impresoras-3d/>
- **SANCHEZ S.** *Impresión 3D por Estereolitografía, te explicamos todo* [en línea] Madrid . España[Consulta: 12 Julio 2016]. 2015. Disponible en:
<http://www.3dnatives.com/es/impresion-3d-por-estereolitografia-les-explicamos-todo/>
- **VAZHNOV A.** *Impresión 3d como va a cambiar el mundo* [en línea] Palermo. Argentina 2016 . [Consulta: 22 Agosto 2016]. Disponible en:
<http://institutobaikal.com/libros/impresion-3d/la-dura-realidad/>

ANEXOS

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Nombre:

Estudiante ()

Profesional ()

Encuesta dirigida a personas relacionadas a la carrera de Diseño Gráfico, para determinar el nivel de conocimiento sobre los personajes representativos del pase del Niño de la ciudad de Riobamba, creados con la técnica del Art Toy, impresos en 3D

1.- ¿Conoce usted sobre la celebración del Pase de Niño de la ciudad de Riobamba?

SI ☐

NO ☐

2.- ¿Conoce usted sobre los personajes representativos que aparecen en el pase del Niño de la ciudad de Riobamba?

SI ☐

NO ☐

3.- ¿Piensa usted que es importante conocer sobre las tradiciones que representan a la ciudad de Riobamba (Pase del Niño)?

SI ☐

NO ☐

4.- ¿Ha tenido usted alguna vez alguna figura o juguete coleccionable que represente a esta festividad de la ciudad de Riobamba?

SI ☐

NO ☐

Cual: _____

5.- ¿Si tuviera la oportunidad a usted le gustaría tener una colección de personajes representativos del pase del niño impresos en 3D?

SI ☐

NO ☐

6.- ¿Qué personajes del pase del Niño conoce usted?

7.- ¿Qué características son las que le llaman la atención de los personajes del pase del niño?

☐
Colores

Vestimenta ☐

Careta ☐

Otros: _____

8.- ¿Marque con una “X” el personaje del pase del niño que más ha visto o escuchado ?

SACHA RUNA	
CURIQUINGUE	
DANZANTE DE CACHA	
EL PAYASO	
EL PERRO	
EL PRIOSTE	
DIABLO DE LATA	
REYES MAGOS	

9.- De la siguiente escala de colores marque con una “X” sobre el color que más le agrade y lo relacione con alguno de los personajes del pase del niño



10.- Escoja y marque con una “X” 3 personajes que considere usted de mayor relevancia y presencia dentro del pase del Niño de la ciudad de Riobamba.

SACHA RUNA	
CURIQUINGUE	
DANZANTE DE CACHA	
EL PAYASO	
EL PERRO	
EL PRIOSTE	
DIABLO DE LATA	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



IMG_4414



IMG_4415



IMG_4429



IMG_4430



IMG_4431



IMG_4432



IMG_4433



IMG_4435



IMG_4438



IMG_4441



IMG_4442



IMG_4443





IMG_4208



IMG_4209



IMG_4290



IMG_4291



IMG_4292



IMG_4294



IMG_4295



IMG_4296



IMG_4297



IMG_4298



IMG_4299



IMG_4300



IMG_4301



IMG_4302



IMG_4303



IMG_4304



IMG_4305



Tipo de elemento: Imagen JPEG
 Fecha de captura: 12/07/2015 2:21
 Clasificación: Sin clasificación
 Resolución: 2464 x 3264



IMG_4218



IMG_4219



IMG_4220



IMG_4221



IMG_4222



IMG_4223



IMG_4224



IMG_4225



IMG_4227



IMG_4228



IMG_4229



IMG_4230



IMG_4231



IMG_4232



IMG_4233



IMG_4235



IMG_4237



IMG_4238



IMG_4050



IMG_4051



IMG_4055



IMG_4056



IMG_4057



IMG_4061



IMG_4062



IMG_4066



IMG_4069



IMG_4070



IMG_4072



IMG_4073



IMG_4074



IMG_4075



IMG_4076



IMG_4079



IMG_4080



IMG_4081



IMG_4082



IMG_4083



IMG_5399



IMG_5401



IMG_5402



IMG_5403



IMG_5407



IMG_5415



IMG_5416



IMG_5423



IMG_5429



IMG_5436



IMG_5437



IMG_5438



IMG_5439



IMG_5440



IMG_5441



IMG_5442



IMG_5443



IMG_5444

IMG_5509



IMG_5514



IMG_5516



IMG_5517



IMG_5518



IMG_5519



IMG_5509



IMG_5514



IMG_5516



IMG_5517



IMG_5518



IMG_5519



IMG_5520



IMG_5521



IMG_5524



IMG_5525



IMG_5526



IMG_5527



IMG_5540



IMG_5542



IMG_5544



IMG_5545



IMG_5546



IMG_5549



IMG_5540



IMG_5542



IMG_5544



IMG_5545



IMG_5546



IMG_5549



IMG_5550



IMG_5551



IMG_5552



IMG_5553



IMG_5554



IMG_5559



IMG_5560



IMG_5562



IMG_5567



IMG_5568



IMG_5569



IMG_5570





revised_IMG_4080



revised_IMG_4081



revised_IMG_4082



revised_IMG_4083



revised_IMG_4085



revised_IMG_4086



revised_IMG_4087



revised_IMG_4089



revised_IMG_4090



revised_IMG_4091



revised_IMG_4092



revised_IMG_4093



revised_IMG_4108



revised_IMG_4111



revised_IMG_4112



revised_IMG_4115



revised_IMG_4117



revised_IMG_4120



resized_IMG_4232



resized_IMG_4233



resized_IMG_4235



resized_IMG_4237



resized_IMG_4238



resized_IMG_4239



resized_IMG_4240



resized_IMG_4241



resized_IMG_4242



resized_IMG_4243



resized_IMG_4245



resized_IMG_4246

